

El juego, una oportunidad para el desarrollo e identidad del ser humano

Diego Esteban Bonilla Olarte

2010120010

Jonathan Fernando Hooker Rodríguez

2006220035

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA

Bogotá, D.C.

Diciembre 2015

El juego, una oportunidad para el desarrollo e identidad del ser humano

**Proyecto Curricular Particular para optar al título de
Licenciado en Educación Física**

Autores: Diego Esteban Bonilla Olarte

Jonathan Fernando Hooker Rodríguez

Tutor: Lic. Jairo Alberto Velandia

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA

Bogotá, D.C.

Diciembre 2015

DEDICATORIA

El proceso de formación ha sido una experiencia única de conocimientos y un acercamiento a la realidad, por tanto en primera instancia quiero dar gracias a Dios por la gran oportunidad que me dio para continuar mis estudios y poder formarme como un profesional.

A mi madre María Lourdes Bonilla que con todo su esfuerzo me apoyo en todas mis decisiones, buenos y malos momentos y me motivo para seguir adelante con este proceso universitario que me servirá para seguir adelante

A mi demás familia y novia Emma Rico que poco a poco me fueron orientando con sus consejos para ser un buen hombre y jamás rendirme ante los obstáculos de la vida.

Diego Esteban Bonilla Olarte

Este proyecto se ha venido construyendo desde hace unos años, tiempo donde viví innumerables experiencias, donde pude conocer y relacionarme con personas que han aportado a mi formación docente y personal, que me han enriquecido con sus conocimientos y maneras de ver el mundo, ha sido un largo proceso pero estamos llegando al fin de uno de sus ciclos que es el pregrado, el

*cual no hubiera sido posible sin la fuerza, la guía y la sabiduría de Dios por eso Él
es el merecedor de mi dedicatoria.*

*A una mujer valiente y virtuosa que me cuida y me aconseja, que es uno de los
motores de mi vida a mi vieja amada, mi hermosa abuelita Amparo, gracias por
estar hay siempre*

*A mi padre el Licenciado Roberto Hooker que es un gran ejemplo de
profesionalismo y de ser humano.*

*A mi madre querida, que también ha estado en todas conmigo desde el comienzo,
te amo.*

A toda mi familia gracias por estar ahí.

Jonathan Fernando Hooker Rodríguez

AGRADECIMIENTOS

A todos los profesores que nos acompañaron durante todo el proceso de formación y nos dieron las mejores herramientas de la vida para formarnos como profesionales.

A un mérito de sabiduría para nuestro tutor Jairo Velandia que nos orientó de la mejor manera para la elaboración de nuestro proyecto y compartió sus conocimientos que nos acercaron a un pensamiento crítico sobre la vida y la educación.

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado.
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	El juego, una oportunidad para el desarrollo e identidad del ser humano.
Autor(es)	Bonilla Olarte, Diego Esteban; Hooker Rodríguez, Jonathan Fernando.
Director	Jairo Alberto Velandia.
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 76 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN.
Palabras Claves	JUEGO; IDENTIDAD; OPORTUNIDAD; DIMENSIONES DEL SER HUMANO; DESARROLLO; TOMA DE DECISIONES.

2. Descripción
<p>Este trabajo de grado propone el juego como medio para el desarrollo y construcción de una identidad propia, con el fin de que el ser humano pueda ser partícipe de la transformación de su misma sociedad, es una oportunidad de rescatar el juego como una herramienta pedagógica muy importante en los procesos de aprendizaje dentro y fuera de las instituciones, guiados inicialmente por los padres y luego por los maestros como responsabilidad principal de la adquisición del conocimiento significativo en pro de una mejor sociedad, donde cada sujeto pueda tomar decisiones concretas, claras y auténticas en los diferentes contextos que se desenvuelva. El proyecto de grado apunta a un ser total en el desarrollo de todas sus dimensiones humanas a través del juego como instrumento fundamental.</p>

3. Fuentes
<p>Caillios. R. (1967). <i>Los Juegos y los Hombres; La máscara y el vértigo</i>. Paris Galtimard.</p> <p>Delgado. I. (2011). <i>El juego infantil y su metodología</i>. Madrid: Paraninfo.</p> <p>Huizinga. J. (1938). <i>Homo Ludens</i>. Países Bajos: Alianza.</p> <p>Jiménez. C. (1953). <i>El juego. Nuevas miradas desde la neuropedagogía</i>. Bogotá Magisterio.</p> <p>Papalia, D y otros. (1981). <i>Desarrollo Humano</i>. México: McGraw-Hill.</p> <p>Piaget. J. (1981). <i>Seis estudios de psicología</i>. Barcelona: Barral, Labor.</p>

Rivero. I (2011). *El juego en las planificaciones de educación física*. Buenos Aires Noveduc libros.

4. Contenidos

1. Contextualización.

Con el deseo de construir un proyecto curricular particular que posibilitaría un cambio en la población intervenida a partir de la observación de las problemáticas en las diferentes instituciones educativas, se fundamentó el PCP como una oportunidad para que los estudiantes tengan la posibilidad de hacerse partícipes de todas las actividades propuestas sin la obligación de los maestros, por tanto se escogió el juego como medio de desarrollo de un ser total; ya que es el juego una herramienta pedagógica necesaria para la construcción dentro y fuera de las instituciones educativas de un aprendizaje más fácil para todos los estudiantes y personas apuntándole a la construcción de un verdadero conocimiento.

2. Perspectiva educativa.

Siguiendo la línea del Pclef , es muy importante soportar todos los contenidos dentro de un margen teórico ya construido que determinara la estructura principal enfocada a la forma de desarrollo de los seres humanos, a la forma de como aprenden y a la forma de cómo actúan, por tanto e indiscutiblemente se plantearan teorías, modelos y formas para dar sentido a los objetivos tanto general como específicos donde la estructura ya está pensada a través de tres ejes; el primero un eje humanístico basado en el sentir, el segundo eje disciplinar desde el pensar y por ultimo un eje pedagógico dirigido al hacer.

3. Ejecución piloto o microdiseño.

Se construyo a partir de las intervenciones e identificación de las problemáticas socialmente relevantes que se presentan en las instituciones educativas. El propósito va encaminado a que desde el juego y su estructuración los estudiantes se hagan partícipes, desde su autonomía y personalidad para que el proceso formativo, de cómo resultado un ser humano capaz de transformar su misma sociedad ya que cada objetivo fue planteado desde las necesidades y comportamientos de cada estudiante con el fin de construir un aprendizaje más significativo que diera como resultado un cambio personal y colectivo de los estudiantes.

4. Implementación.

La implementación de este PCP gira en torno a las oportunidades que deben tener nuestros estudiantes, por tal razón se plantea un objetivo general enfocado al uso del juego como una oportunidad para el desarrollo e identidad de los niños, niñas, jóvenes y adultos; tres objetivos específicos que determinaran las funciones del juego en el aprendizaje desde un sentir humanístico, un pensar disciplinar y un hacer pedagógico que son los ejes de implementación como herramientas importantes para que los estudiantes se apropien de ellas y puedan construir su propia identidad que responda a la transformación de su misma sociedad desde su desarrollo y toma de

decisiones.

5. Análisis de la experiencia.

desde nuestra formación y nuestro proyecto curricular particular titulado “El juego una oportunidad para el desarrollo del ser humano” determinamos que una postura crítica a la educación física en la educación formal es necesaria en el proceso de cientos de niños que atraviesan esta etapa de sus vidas que por cierto es muy importante en la construcción y desarrollo de su propio conocimiento, las intervenciones que hemos realizado durante la carrera nos han posibilitado ser observadores y actores directos incidiendo sobre las muchas problemáticas que se dan en nuestra educación colombiana y que han afectado por años a nuestros niños, niñas y jóvenes, por tal razón es momento de dar un paso importante para que esto realmente cambie y nuestra labor como educadores físicos se fortalezca pues somos los directos responsables de la educación del cuerpo y sus múltiples manifestaciones.

5. Metodología

Dentro de nuestro micro diseño planteamos diferentes clases enfocadas al objetivo general y objetivos específicos; lo primero que se realizó fue una clase de interacción que dio respuesta a las actitudes y conductas más notables de cada uno de los estudiantes, se identificó también el comportamiento grupal y esto nos dio las herramientas necesarias para las planeaciones siguientes; la observación inicial nos abrió campo hacia el encuentro de diagnóstico donde dimos a conocer la forma de trabajo y en que nos enfocaríamos de acuerdo a nuestro proyecto curricular particular; de ahí en adelante se realizaron planeaciones dirigidas a objetivos en función de los estudiantes con respecto al objetivo general y objetivos específicos, por último la aplicación de la evaluación que en nuestro caso es por procesos responde a tres ejes el primero eje humanístico dirigido al sentir propio, el eje disciplinar enfocado al pensar y por último el eje pedagógico referente al hacer.

6. Conclusiones

- Indiscutiblemente la educación es un proceso muy importante en la vida de todos los seres humanos, pues es ella la encargada de transformar y de crear sujetos capaces de actuar de manera positiva influyendo en un cambio social importante para la evolución de la cultura.
- El juego sin lugar a duda es una oportunidad desde el área, humanística, disciplinar y pedagógica en el ámbito educativo, que debe ser rescatada e involucrada en todos los procesos formativos para posibilitar en los niños, niñas, jóvenes y adultos transformadores de su misma sociedad frente a los fenómenos actuales.
- La educación debe convertirse en una oportunidad primordial que debe brindarse y ocupar a todos los seres humanos sin importar condición social

pues es la educación un medio para salir adelante.

- Es nuestra responsabilidad como educadores formar de una buena manera a nuestros estudiantes para que ellos tengan la capacidad de aportar ideas, y todos sus conocimientos en pro de un cambio social.
- Queremos hacer una invitación a todos los educadores para que integren el juego en sus metodologías de aprendizaje con el fin de que los estudiantes tengan la oportunidad de adquirir un aprendizaje más significativo en pro de la apropiación de nuevos conocimientos.

Elaborado por:	Diego Esteban Bonilla Olarte y Jonathan Fernando Hooker Rodríguez.
Revisado por:	Jairo Alberto Velandia.

Fecha de elaboración del Resumen:	30	11	2015
--	----	----	------

INDICE GENERAL

	pp.
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	v
RESUMEN ANALITICO EN EDUCACION- (RAE)	vi
ÍNDICE GENERAL	x
LISTA DE ILUSTRACIONES	xiii
LISTA DE SIGLAS	xiv
INTRODUCCIÓN	15
JUSTIFICACION	17
1. CONTEXTUALIZACIÓN	20
1.1. Microcontexto	20
1.2. Mesocontexto	22
1.3. Macrocontexto	22
1.4. Marco Legal	24
1.5. Marco Conceptual	26
2. PERSPECTIVA EDUCATIVA	28
2.1. Enfoque humanístico	28
2.1.1. Teoría de desarrollo humano	28
2.1.2. Teoría de aprendizaje sociocultural	31
2.1.3. Ideal de hombre	35
	x

2.1.4. Ideal de Sociedad	37
2.1.5. Cultura	38
2.2. Enfoque pedagógico	39
2.2.1. Educación	39
2.2.2. Educación Física	39
2.2.3. Modelo pedagógico constructivista	41
2.2.4. Currículo flexible	43
2.2.5. Modelo didáctico alternativo	44
2.2.6. Relaciones maestro-estudiante	45
2.2.6.1. Rol del profesor	45
2.2.6.2. Rol del estudiante	46
2.3. Enfoque disciplinar	46
2.3.1. Tendencia disciplinar	46
2.3.2. Capacidades Sociomotrices	48
3. DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN	51
3.1. Justificación	51
3.2. Objetivos	52
3.2.1. General	52
3.2.1. Particulares	52
3.3. Diseño de clase	53
3.5. Evaluación por procesos	57
4. EJECUCIÓN PILOTO	60
4.1. Microcontexto	60

4.1.1. Población	60
4.2. Microdiseño	61
4.2.1. Cronograma	61
5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA	62
REFERENCIAS	68
ANEXOS	69
A. Sesiones de clases	70

LISTA DE ILUSTRACIONES

	pp.
ILUSTRACIÓN	
1. Ideal de hombre	37
2. Diseño de clase	54
3. Diseño e implementación	56
4. Proceso de evaluación	57

LISTA DE SIGLAS

UPN	Universidad Pedagógica Nacional
LEF	Licenciatura en Educación Física
EF	Educación Física
PCP	Proyecto Curricular Particular
MEN	Ministerio de Educación Nacional

INTRODUCCIÓN

La educación física como disciplina académica permite crear condiciones para un desarrollo de todas las dimensiones del ser humano que proporcione la construcción de una mejor sociedad. Como dice Martínez: “Educar en valores, en sociedades plurales y heterogéneas como las nuestras, es aportar por generar modelos de convivencia y construcción de ciudadanía desde un enfoque intercultural, que tiene en cuenta tanto a los posibles excluidos como y especialmente a los posibles excluyentes” (2004, p.52).

La educación física y el ámbito escolar han aportado al desarrollo social y cultural de la sociedad donde el interactuar entre ellas ha permitido propiciar espacios de relación y construcción de nuevos ambientes de armonía. La tarea de un buen educador físico es la de facilitar espacios que permitan reconocer al otro, con el objetivo de una transcendencia social, donde el juego sea la oportunidad de edificar una nueva identidad de desarrollo, capaz de dar solución a las múltiples problemáticas que se presentan en nuestra sociedad actual.

Por tanto este proyecto quiere contribuir al rescate del juego donde los niños, niñas, jóvenes y adultos se den la oportunidad de acercarse al otro en busca de nuevas relaciones sociales que posibiliten un acercamiento más humano y de esta manera dejar atrás diferencias entre los sujetos donde cada persona transforme su misma

sociedad que será el punto inicial del cambio total, haciendo fuerte valores como el respeto, la solidaridad, la honestidad, la tolerancia que en otras el mal uso de las mismas han sido la derrota del mundo generando violencia, desigualdad, discriminación y pocas oportunidades de mejoramiento.

JUSTIFICACIÓN

¿De dónde nace el Proyecto?

El juego hace parte fundamental de todo ser humano desde que estamos en el vientre de nuestra madre hasta que estamos en la edad adulta, está inmerso en todas las culturas y por ende en la sociedad. Mediante el juego se pueden desarrollar todas las dimensiones del ser humano. Carlos Jiménez en su libro el juego nuevas miradas desde la neuropedagogía nos dice que desde el ambiente intrauterino, inician los primeros juegos donde el niño interactúa con su cordón umbilical, provocando risas y realizando pequeños movimientos, por tanto es conveniente decir que "no se aprende a jugar, se nace jugando". El juego genera una oportunidad de identidad, pues gracias a él se generan pensamientos tanto en el niño como en el adulto y es así que se construyen sentimientos, emociones y sensaciones que posibilitan una interacción entre los individuos.

El juego, crea mediante sus acciones y condiciones la construcción de nuevas formas de ver la vida pues gracias a las nuevas construcciones de significados donde el dar función a un objeto determina la forma de actuar y lenguajes que permiten en el ser humano la comunicación de distintas formas para generar relaciones sociales dentro de los diferentes contextos educativos, políticos, económicos y sociales, por tanto el juego es un proceso inmerso del ser humano que atraviesa toda su existencia. Gracias al

juego los sujetos han construido diversas formas de jugar, es una herramienta muy valiosa en todas las etapas del desarrollo humano donde se van determinando acciones de relación que posibilitan una constante comunicación, no solo en edades adultas donde los significados de las cosas y el lenguaje verbal ya están definidos si no también en niñas y niños donde sus simples movimientos determinan un primer lenguaje y un acercamiento hacia los demás generando una identidad propia del ser.

Mediante el juego los niños descubren su propio cuerpo y sus múltiples posibilidades, es una alternativa donde ellos determinan su personalidad y a su vez entran el fomento de las relaciones sociales, también experimentan y dan significado a las cosas posibilitando la construcción de pensamientos para la vida adulta, el juego puede ser visto como una oportunidad porque gracias a él se puede construir la realidad desde la fantasía y lo irreal.

¿Por qué?

Los seres humanos están determinados por el placer, el goce y la diversión, a todo sujeto le gusta jugar y hay que reconocer que es más fácil aprender jugando. El juego está inmerso en todas las etapas de desarrollo del ser humano, gracias a él se determinan construcciones propias en cuanto al conocimiento, las relaciones sociales y la comunicación, que son etapas de desarrollo próximas a un determinado sujeto; es el juego una oportunidad de darle significado a las cosas donde un aprendizaje cognitivo será la herramienta fundamental el sujeto que se quiere formar.

El juego fortalece toda conducta humana desde los niños hasta los adultos, hace parte de la vida propia del ser y es indispensable jugar, sea consciente o

inconscientemente. Desde que estamos en el vientre de nuestra madre se inician los primeros juegos como momentos de socialización, donde el afecto desde el exterior configura una relación social a partir de los sentimientos y emociones innatas del amor materno; siguiendo la línea del tiempo los niños después de nacer también son configurados desde el cariño, las sonrisas y toda la relación que ellos se van creando desde la propia familia, los amigos, la escuela y todo su entorno, esto mediado por el juego, pues a todo niño le gusta jugar y para ellos es fácil entrar en un mundo fantástico de personajes y objetos irreales transformados de acuerdo al contexto que ellos deseen.

Dentro del contexto escolar el juego es indispensable utilizarlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto en el contexto formal e informal, buscando edificar a partir de su estructura un acercamiento a las conductas del sujeto y así hacer parte de una construcción que determine un sujeto capaz de desenvolverse en su vida cotidiana haciéndose participe de una transformación humana.

¿Para Qué?

El tema de este proyecto curricular se centra en el juego, como la oportunidad que se puede generar en los seres humanos para construcción de una identidad que responda al desarrollo desde una perspectiva del pensamiento, razonamiento frente a las múltiples acciones de la vida diaria permitiendo una elaboración mental donde la inteligencia será la guía conductora; permitiendo la creación y expresión de emociones y sentimientos en pro del amor y seguridad de los individuos.

1. FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL

1.1. Microcontexto

Para la creación de esta parte del proyecto se tuvieron en cuenta los antecedentes a partir de la experiencia durante los ocho semestres y desde luego revisiones teóricas locales, nacionales e internaciones dentro de la literatura. Como primera instancia quiero hablar del proceso que se tuvo durante las intervenciones en las instituciones educativas, en las cuales se presentan problemáticas reales que están inmersas en la comunidad académica y por las cuales a través de los días la cultura y por ende la sociedad van cambiando de forma radical. El proyecto curricular particular nace específicamente de las observaciones en las instituciones educativas distritales Los Libertadores ubicado en la localidad Antonio Nariño y la institución República de Guatemala ubicado en la localidad de Barrios Unidos, donde situaciones de violencia física y verbal, rechazo, baja autoestima, problemas familiares, racismo, drogadicción son muchas de las causas de la mala educación que se vive actualmente en el país y por las cuales los niños, jóvenes han presentado cambios en sus conductas como seres humanos.

Revisando proyectos relacionados con el juego, inicialmente se encontraron seis en el centro de documentación y recursos bibliográficos de la Universidad Pedagógica Nacional sede Valmaria, de estos se retoman dos; el primero titulado: “El juego,

Propiciador de nuevas relaciones sociales, realizado por Eduardo Llano Gómez y su temática central se da importancia al juego como propiciador de nuevas relaciones y su aporte al ser y a la sociedad, por tanto los juegos que resultan de la practica tienden a reforzar las bases de la solidaridad de un grupo, a motivar relaciones interpersonales en un ambiente de unidad y goce, sin que la finalidad sea la creación de un juego en sí; y el segundo titulado “el juego como elemento socializador” elaborado por el egresado John Gelber Monsalve Forero y su descripción radica en el juego como medio de expresión en todas sus manifestaciones constituye uno de los mejores medios para impulsar los procesos de cimentación de la personalidad, del crecimiento y desarrollo de las potencialidades integrales de todo individuo, también posibilita la comunicación e interacción con los otros y especialmente el asumirse así mismo.

Con lo anterior se puede concluir que el juego es una herramienta valida en el desarrollo de las capacidades de todo ser humano que debe ser utilizado en el ámbito escolar y extracurricular, para edificar un sujeto que genere cambios al entorno y a la sociedad. Cada uno de los proyectos tiene como finalidad entrar a intervenir en el sujeto de manera directa desde un aspecto social, pretendiendo modificar y crear conductas que propicien un nuevo individuo para permear nuevas actitudes frente a la vida intentando mejorar la interacción de niñas, niños tomando el juego como un medio expresivo y canalizador de dichas conductas para que los nuevos sujetos descubran la vida de una manera propicia para su desarrollo.

1.2. Mesocontexto

Pasando ahora a un revisión de la literatura a nivel nacional, un maravilloso libro llamado El Juego, Nuevas miradas desde la neuropedagogía escrito por el profesor Carlos Alberto Jiménez Vélez tiene en su contenido teórico unas valiosas herramientas que han aportado de manera significativa a este proyecto curricular particular pues en sus apartados nos entra en un mundo real donde el juego ha sido desde mucho tiempo atrás un elemento fundamental para el ser humano pues a través de él se crean y expresan emociones, sentimientos y pensamientos que son los responsables de propiciar una identidad propia del ser.

Según Carlos Jiménez (1953) el ser humano no aprende a jugar, nace jugando, y es allí donde se puede decir que desde el ambiente intrauterino hasta la vejez se originan juegos ya sea consciente o inconscientemente, pues no se puede negar que a toda persona le gusta jugar donde el esparcimiento, la distracción el entretenimiento, el descanso, la risa, el placer y el goce permiten al individuo interactuar de una manera más armoniosa con su entorno y con los demás propiciando una construcción de nuevos conocimientos.

1.3. Macrocontexto.

Homo Ludens escrito por el filósofo e historiador Johan Huizinga es un recurso internacional en esta revisión de los antecedentes bases para la construcción teórica, según Johan Huizinga (1954) con la expresión:

Elemento lúdico de la cultura" no queremos decir que entre las diferentes ocupaciones de la vida cultural se haya reservado al juego un lugar importante, ni tampoco que la cultura haya surgido del juego por un proceso evolutivo, de modo que algo que originariamente fue juego se convierta más tarde en otra cosa que ya no es un juego y que suele designarse cultura. En lo que sigue trataremos más bien, de mostrar que la cultura surge en forma de juego, que la cultura, al principio, se juega. (p.66).

Según Huizinga " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Para Vigotsky. El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Gracias al juego los seres humanos desarrollan capacidades a través de su vida, desde el vientre intrauterino hasta la vejez, dándole un significado a los objetos para la construcción del propio conocimiento; pasando por un desarrollo de las capacidades motrices donde la comunicación juega un papel fundamental desde el lenguaje verbal y no verbal como hecho innato de todo sujeto.

Por último Roger Caillois (1997) ideó varios sistemas para agrupar y clasificar los juegos, esta clasificación nos ayuda a comprenderlos desde sus características y

estructura. Este autor los clasifica de la siguiente manera; Juego Agon que significa (competencia) donde el triunfo, la rivalidad y el premio son sus características fundamentales, el juego Alea (Azar) refiriéndose a la suerte y por ende elementos como los dados, las fichas, las cartas entre otros lo determinan, Mimicry (simulacro) donde lo irreal hace parte de su mundo y los disfraces y las mascararas son importantes para su constitución, y por último el juego Ilinx (vértigo) que posibilita en el sujeto entrar en pánico y su elemento principal el aturdimiento en los cuerpos.

Por último autores definen el juego desde muchas perspectivas teóricas y lo estructuran para darle sentido a partir de la formación de los seres humanos; unos de ellos son:

- El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.
- En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual, el individuo proyecta sus emociones y deseos), manifestando a través del lenguaje verbal y simbólico su personalidad.

1.4. Marco Legal.

Dentro del sistema educativo colombiano, el código nacional de infancia y adolescencia, la constitución política colombiana de 1991, entidades como el bienestar familiar, la ONU y la declaración de los derechos humanos reglamentan el bienestar

integral de los seres humanos por tanto comencemos por comprender la normatividad que los legalizan:

En el artículo 67 de la Constitución Política de Colombia de (1991, p. 27) señala que “la educación es un derecho de la persona y un servicio Público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al Conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la Cultura”.

En este sentido también, y en relación con la educación física como espacio necesario para desarrollar diferentes aprendizajes en el ser humano, el Ministerio de educación Nacional de Colombia (MEN, 1994, p.4) plantea como derecho “el aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo”.

También se plantea el juego como medio pedagógico, pues jugar es un derecho según la declaración internacional de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la **(ONU, 1989, p.21)** al afirmar que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación. La sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho”. Es decir que en este proyecto curricular particular el juego es un medio pedagógico que favorece todas las posibilidades de ser, de los niños, niñas y jóvenes.

La ley 1098 de 2006 código de infancia y adolescencia, donde reza y defiende primera infancia como la etapa del ciclo vital en que se establecen las bases para el

desarrollo cognitivo, social y emocional del ser humano. En su **Artículo 30**. Se contempla el derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.

Instituito Colombiano De Bienestar Familiar afirma que el derecho al juego y la recreación es un método sencillo y divertido para proteger a la niñez; según Ximena Norato directora de la agencia Pandi, asegura que "los juegos de los niños son las primeras visiones de lo que van a encontrar en la vida, en cada uno de ellos van aprender a compartir, a trabajar en equipo, a dirimir peleas, a convivir, a dialogar, a interactuar y desarrollar actitudes positivas en su construcción como personas".

1.5. Marco conceptual.

El juego es una manifestación de todo ser humano, está inmerso desde el vientre uterino hasta la muerte y hace parte fundamental de todo el desarrollo humano generando en la persona diversas oportunidades en la construcción de su propio conocimiento y dando significado a muchos hechos de la realidad de una manera diferente, es por tanto que en la escuela es indispensable desde grados inferiores iniciar un proceso educativo a partir del juego buscando desarrollar en los niños y niñas todas sus dimensiones para la construcción de un ser diferente pues el juego es una oportunidad para aprender de una manera más fácil y armoniosa generando en el sujeto una interacción cuerpo-objeto y cuerpo-cuerpo que fortalece y construye nuevas relaciones sociales indispensable para el desarrollo humano; el juego es una

herramienta pedagógica que hace parte de toda la educación puesto que a través del él, el niño construye su propio mundo de fantasías dando paso a la creación de personajes y transforma los objetos dándoles significados que enriquecen sus propios conocimientos hasta poder involucrarlos en la realidad y utilizarlos como medio para la resolución de problemas; el juego también ofrece la posibilidad de que los sujetos reconozcan su propio cuerpo y den cuenta de las diversas posibilidades que se tiene para emplearlo en alguna actividad, pero lo más importante y más valioso son las funciones que del juego podemos obtener según el profesor Carlos Alberto Jiménez en su libro “ EL JUEGO NUEVAS MIRADAS DESDE LA NEUROPEDAGOGIA” se plantean cuatro cuadrantes; los sentimientos, las emociones, las sensaciones y los pensamientos que serán algunos procesos de desarrollo a partir del juego.

2. PERSPECTIVA EDUCATIVA

2.1. Enfoque humanístico

2.1.1. Teoría de desarrollo humano

El psicólogo estadounidense que abrió la teoría ecológica sobre el desarrollo y el cambio de conducta en el individuo a través de su teoría de sistemas ambiente que influye en el sujeto y en su cambio de desarrollo. Su estudio es una de las teorías más aceptadas de la Psicología Evolutiva actual. Fue cofundador del programa Head Start en los EE.UU. donde se trabajaba con alumnos discapacitados en edad preescolar y de la gente de la tercera edad.

Nos apoyamos en la teoría de desarrollo ecologista ya que ella nos permite ver como el sujeto se desarrolla a través de la interacción con los demás y con todo el entorno que lo rodea, esta teoría nos da una perspectiva de la importancia del sistema en el cual estamos e influye de manera fuerte en nuestro desarrollo humano. en este caso particular el Psicólogo Uriel Bronfenbrenner nos da una teoría sobre unos sistemas que tienen unas particularidades pero que es una división para entender como nos desarrollamos o la importancia de lo que nos rodea en la formación de nuestras vidas dicha clasificación es la siguiente

- **Ontosistema:** hace referencia a las características propias de cada individuo.
- **Microsistema:** En el caso de los niños, los microsistemas primarios incluyen a la familia, el grupo de los pares, el aula, los vecinos el ámbito más cercano del sujeto.
- **Mesosistema:** se refieren a las interacciones entre los microsistemas, como cuando, por ejemplo, los padres coordinan sus esfuerzos con los docentes para educar a los niños.
- **Exosistema:** son grupos sociales a mayor escala como como las estructuras del barrio, y la localidad, o en otros casos una comunidad amplia que ejerce influencia directa al sujeto.
- **Macrosistema:** acá es donde vemos los valores culturales y políticos de una sociedad, los modelos económicos y condiciones sociales.
- **Cronosistema:** la época histórica en la que vive el individuo.
- **Globosistema:** hace referencia la condición ambiental.

Es por medio de estos sistemas que el autor nos da una mirada hacia el desarrollo sus conductas, muy influenciadas por la escuela, los padres, los amigos, el barrio, la iglesia, la televisión, la cultura que nos rodea. Así mismo se puede explicar el cambio de conducta del individuo a través de la influencia del entorno, dando así, un cambio multidireccional, multicontextual y multicultural, esta imagen nos orienta de como el sujeto está inmerso en una estructura que lo rodea y lo influencia directa e

indirectamente, lo puede coartar, envolver pero al mismo tiempo le puede dar muchas posibilidades de libertad, de influencia y de desarrollo humano según las necesidades y deseos de cada individuo

“Bronfenbrenner se preguntó si el aleteo de una mariposa en Brasil podría producir un tornado en Texas”, esto nos habla de que las circunstancias que el niño o el joven vive en algunos de los sistemas van a influir en otras áreas de su vida como un efecto mariposa o un efecto dómimo, “un pequeño gesto o una sola palabra pueden generar un efecto impresionante” (Masterpasqua y Perna, 1997). A nuestra manera de entender esto no habla de que todo lo que alguien hace en un entorno puede influir fuertemente en otros, así parezca insignificante, esto nos lleva a dos cosas; realizar un análisis de que cosas hemos recibido y nos han estado influenciado en nuestra vida y de qué manera nuestros actos pueden hacer un eco en la sociedad para bien o para mal, de esta manera tomar conciencia y responsabilidad de mi papel en un sistema que se llama sociedad

Si vamos a los objetivos de nuestro proyecto queriendo un ideal de hombre transformador de su misma sociedad, esta teoría de desarrollo humano nos orienta, nos ayuda a alcanzar nuestros objetivos ya que el propósito es que los niños y jóvenes lleguen a comprender la importancia dentro de sus sistemas, dentro de sus comunidades y puedan ejercer influencia positiva desde las practicas del juego y la educación física, llegando a entender y transformar las realidades que a cada individuo afectan pero que al estar en unos sistemas afectan para bien o para mal a otros, lo cual nos ayudara a llevar a que el niño y joven hagan un análisis de que es lo que pueden

llegar a permitir o recibir en sus vidas de todo lo que los rodea, que ellos puedan tomar una postura o una posición al respecto, que ellos puedan tomar decisiones sobre lo que es su entorno y así buscar su bienestar y el de los suyos (familia, aula, barrio, localidad)

2.1.2. Teoría de aprendizaje sociocultural

El ser humano a través de los días se enfrenta a diversos cambios económicos, políticos y religiosos de acuerdo a las necesidades que se van estructurando en la sociedad moderna. De tal forma que los niños y niñas de hoy traen consigo una manera diferente de ver y aceptar la realidad que los pone en contacto con las múltiples problemáticas sociales que han convertido al mundo entero en un caos total de violencia, drogadicción y adicciones que afectan directamente sobre nuestro desarrollo, obligando a los sujetos a repetir constantemente los mismos errores de generaciones atrás.

Dentro de esta construcción teórica frente a nuestro proyecto curricular particular se pretende dar un giro total en cuanto a la formación de nuestros niños y niñas brindándoles una oportunidad valiosa en la construcción de nuevos conocimientos que aporten de manera significativa para su vida personal y profesional buscando la concientización en pro de un mundo mejor.

Por que como menciona Freire, P. (2005) sobre concienciación:

Significa un despertar de la conciencia, un cambio de mentalidad que implica comprender realista y correctamente la ubicación de uno en la naturaleza y en la sociedad; la capacidad de analizar críticamente sus causas y consecuencias y

establecer comparaciones con otras situaciones y posibilidades; y una acción eficaz y transformadora. (p. 14).

Diferentes estudios se han realizado en los últimos tiempos donde filósofos, psicólogos, sociólogos entre otros han construido diferentes teorías en pro del desarrollo humano y sobre la manera en que los niños y niñas se desarrollan. Muchas de ellas se han especializado en el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo brindando a los padres, maestros y especialistas una aproximación a lograr un mejor desarrollo en los niños.

Para Vigotsky psicólogo ruso el pensamiento del niño se va construyendo de una forma gradual donde la maduración influye determinando cuando el niño puede o no realizar ciertas tareas, considerando que dentro de esa maduración existen ciertos requisitos que determinan los logros cognitivos pero no necesariamente la maduración determinara completamente el desarrollo. Todo dependerá de los acercamientos que se puedan posibilitar entre el niño y su entorno pudiendo considerar el nivel de avance pero también dar a conocer la información del avance en su desarrollo.

Por tanto la concepción del desarrollo que nos presenta Vigotsky sobre las funciones psíquicas superiores las cuales aparecen en el desarrollo cultural desde un plano social referente a una función compartida el niño y el otro, una función interpsicologica a partir de un solo individuo y una función intrapsicologica. Esta transición se hace a través de las características del contexto y del actuar de los otros, como también por las estructuras que posee el sujeto creadas en la educación y experiencias anteriores. Esta compleja relación hace referencia a la categoría “zona de

desarrollo próximo” que es definida por Vigotsky como “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de un compañero más capaz”. De acuerdo a este análisis podría apreciarse el papel de los maestros en el proceso de enseñanza-aprendizaje y del desarrollo infantil.

Vigotsky rompiendo un poco con las concepciones del desarrollo infantil predominantes en la época, trata de enfatizar las particularidades de las funciones psíquicas superiores y las vías para lograr el estudio de su verdadera naturaleza. En este sentido diferencia el proceso de la evolución biológica, de las especies animales que condujeron al origen del hombre y el proceso del desarrollo histórico por medio del cual el hombre primitivo se convirtió en un hombre culto.

A continuación y de acuerdo a la perspectiva general, el concepto de zdp da paso a comprender lo siguiente: Los niños en su actuar puedan participar en todas las acciones que no comprendan totalmente y que no puedan realizar individualmente donde la misma solución está distribuida entre los integrantes proponiendo el cambio en la actividad con respecto al aprendizaje, donde en las zonas de desarrollo próximo el adulto a partir de la interpretación de los gestos y habla del niño guía el aprendizaje para que las situaciones que son nuevas para el niño no lo son de la misma forma para los otros presentes y que el conocimiento faltante proviene de una ambiente organizado, donde el desarrollo está relacionado con los diferentes contextos individuales o grupales y es por estas razones concretamente que se debe cambiar la

forma de trabajar de los antiguos y nuevos educadores de primeros grados de la escuela siendo ellos los principales actores en brindar el apoyo necesario para que los niños y niñas puedan seguir desarrollando todas sus potencialidades al máximo en el tránsito de un nivel al otro.

Como proceso cognitivo de forma general del niño Vigotsky nos plantea que cualquier función en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces, en dos planos; primero como algo social, después como algo psicológico eso quiere decir que primero entre la gente como una función intersíquica y luego dentro del niño como una función intrapsíquica.

En la actualidad y en nuestro contexto social en el cual vivimos los seres humanos han sido modificados por modelos internacionales que han afectado totalmente en el actuar diario de cada individuo ya sea positiva o negativamente y el reto de los educadores es poder orientar de manera guiada y transmitida los conocimientos suficientes e importantes para la construcción de un nuevo ser humano en cuanto a su aprendizaje para la transformación de sí mismo y de la sociedad que lo rodea.

De acuerdo a esto e involucrándonos en la situación actual el aprendizaje escolar debe ser referente con el nivel de desarrollo del niño y que este aprendizaje sea más fácil en situación colectivas y es allí donde la utilización del juego produce una interacción del sujeto con los demás y con su entorno construyendo conocimiento valioso para una transformación humana, para Vigotsky el ser humano trae consigo un código genético o 'línea natural del desarrollo' también llamado código cerrado, la cual

está en función de aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural, en contra posición de Piaget. No podemos decir que el individuo se constituye de un aislamiento. Más bien de una interacción, donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollar sus capacidades cognitivas. A esto se refiere la ZDP. Lo que el niño pueda realizar por sí mismo, y lo que pueda hacer con el apoyo de un adulto, la ZDP, es la distancia que exista entre uno y otro.

Las relaciones sociales son de gran importancia en la construcción y reconstrucción de nuevos conocimientos propios frente a un desarrollo donde Vigotsky determina que el pensamiento y el lenguaje no se pueden dejar atrás pues gracias a estos es que se pueden relacionar unos con otros y poder modificar su entorno físico y social con los objetivos de promover un desarrollo sociocultural y cognoscitivo del alumno para una transmisión válida de la cultura.

2.1.3. Ideal de hombre.

La sociedad es una estructura organizacional que ha venido cambiando agresivamente por diversas situaciones económicas, políticas, religiosas de acuerdo a las necesidades de los seres humanos, donde la globalización actual y modelos económicos como el capitalismo han traído consigo la modificación en las estructuras de los sujetos afectando directamente el desarrollo de los mismos.

Un hombre debe ser un actor inmediato en la construcción y evolución de su misma cultura por tanto Malinowski (1931) nos dice que “es la herencia social, Es una

realidad instrumental que ha aparecido para satisfacer las necesidades del hombre que sobrepasan su adaptación al medio ambiente. La cultura es un todo integrado”.

Por consiguiente queremos dar paso a la formación de un hombre transformador de su misma sociedad apostando a su desarrollo cognitivo, socio-afectivo y comunicativo que mediante sus buenas acciones y buenas decisiones cognitivas el sujeto tenga la capacidad de transformar su propio conocimiento y habilidades para percibir, pensar y comprender la realidad en que se encuentra; socio-afectivo que produzca en él un afianzamiento de su personalidad, autoimagen y autonomía fortaleciendo las relaciones que se puedan establecer con sus padres, maestros, amigos entre otros; y por ultimo un hombre comunicativo dirigido a expresar los conocimientos creados y estructurados en ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad todo esto para buscar una transformación y evolución del contexto, sociedad y cultura. Afectar una de las dimensiones del ser humano, es afectar las demás, por eso nos ubicamos en una teoría totalizante.

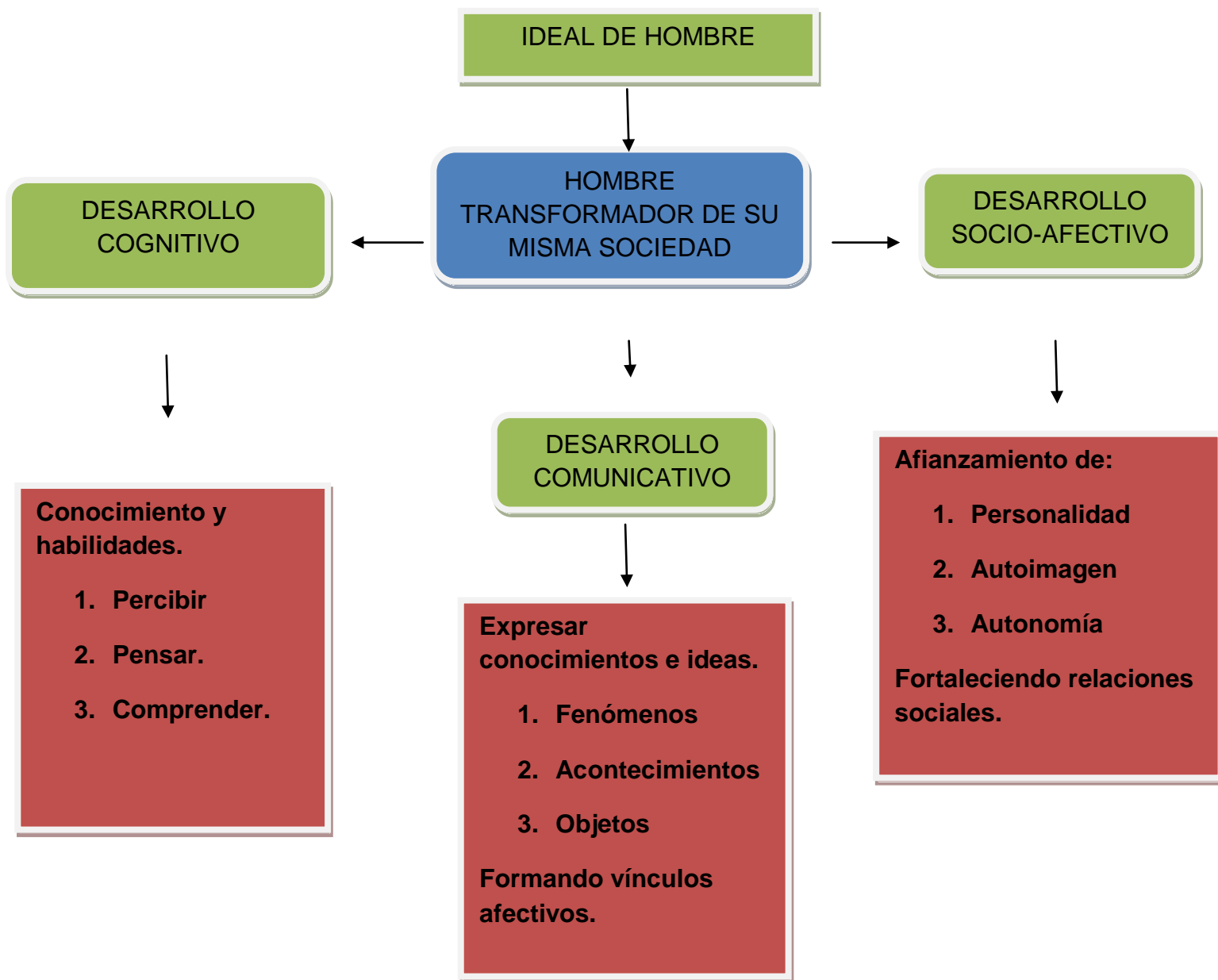


Figura 1. Ideal de hombre. Diego Esteban Bonilla. Fuente: Jonatán Hooker.2015.

2.1.4. Ideal de Sociedad.

A través del desarrollo del ser humano mediante la construcción de nuevos conocimientos en pro de una transformación humana, la sociedad ha venido permeando la formación de nuevos seres humanos estructurados tan linealmente que

no dan cuenta de la realidad tan cruel por la que se está pasando actualmente en aspectos tan importantes como la educación, salud y demás derechos primordiales de los seres humanos. Es por tanto que frente a esta situación el proyecto curricular particular “El juego, una oportunidad para el desarrollo cognitivo y socio afectivo del niño” es una herramienta conceptual y practica para afectar de manera positiva a un grupo social donde se construyan diferentes formas de transformación en pro de una sociedad tolerante donde los conflictos tengan la mejor solución del dialogo eliminando por completo la violencia, una sociedad respetuosa que valore a cada sujeto de igual manera sin importar condición social, política, religiosa y mucho menos por su condición física y por ultimo una sociedad con un alto sentido de pertenencia frente a los recursos propios, de los demás y del entorno asegurando la sociedad que todos quisieran tener.

2.2.5. Cultura.

La cultura será entendida como los elementos que se adquieren, y el producto donde se debe respetar las diferencias de cada ser, proponiendo el surgimiento de un aprendizaje. La cultura ha proporcionado al hombre una perspectiva de construcción de identidades con las cuales se han determinado modelos afectivos, sociales, académicos, otorgando un contexto cultural con posibilidades de integración y adaptación siendo esto muy beneficioso para la unidad social.

2.2. Enfoque Pedagógico.

2.2.1. Educación.

Según el sistema colombiano educativo En Colombia la educación se define como un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

Nosotros como educadores formados a través de un proceso pedagógico determinamos que la educación es una oportunidad humana donde se busca la transformación personal en diferentes aspectos y que conlleva a la formación de seres determinantes en la construcción de una nueva sociedad; esta educación debe ser abierta a los pensamientos de cada uno de los participantes y debe ser en pro de la persona posibilitando un aprendizaje significativo de conocimientos para poder llevar a cabo un proceso social donde el total de las dimensiones del ser humano determinen la forma de actuar de cada individuo.

2.2.2. Educación Física.

La educación física como parte fundamental de la educación, tiene como finalidad específica trascender la formación física del sujeto, desarrollando y promoviendo los aspectos sociales, intelectuales y psicológicos del individuo durante las distintas etapas de la vida, uno de los enfoques de la educación física es la educación por el juego, la cual busca la socialización del individuo por medio del respeto a los compañeros a la normatividad, también desarrollando su espontaneidad y

afectividad, desde este punto de vista social posibilita un acercamiento con el otro (niños, adultos, padres) preparándolo para una vida en sociedad y permitiéndole moverse en un grupo con roles móviles y flexibles.

En nuestro que hacer como educadores físicos implica que entendamos la conducta humana como una totalidad, sin descuidar ninguno de sus tres componentes: el socio afectivo, el cognitivo y el motriz; a nivel socio afectivo ayuda a desarrollar actitudes, intereses, sentimientos, emociones etc., a nivel cognitivo desarrolla conocimientos, información, juicio crítico, evaluación, y autoevaluación, comprensión y análisis, y a nivel motriz desarrollar la formación física y las habilidades motoras.

Este proyecto será desarrollado con la finalidad de promover acompañar y estimular el desarrollo de los niños en edad escolar, no solo en el apartado físico, sino también en lo que respecta a las relaciones del niño con su entorno y con otros niños, el estímulo temprano del ingenio y los sentidos, la capacidad del niño de entender y llevar a cabo procesos mentales con precisión y agilidad.

Nuestra sociedad actual, enfrenta problemas de sedentarismo en altos niveles, y dado que la educación física es aquella que se encarga del cuerpo y su desarrollo motriz y busca un equilibrio intelectual y psíquico, dado que la educación física tiene como objetivo final es el mejoramiento de la calidad de vida del individuo.

La formación de personas integras no sería completo si solo nos ocupamos del desarrollo físico, olvidando lo importante que resulta enseñar desde una edad temprana a relacionarse con el propio cuerpo y con el propio movimiento es a través de este que los niños se comunican, expresan y se relacionan. el movimiento y las actividades

físicas influyen de manera fundamental en la formación de las personas más allá del plano meramente físico, incidiendo en una organización psíquica, intelectual, y social.

2.2.3. Modelo pedagógico constructivista.

La educación actual se ha convertido en un reto para los profesores que han querido propiciar un cambio en la forma de enseñar a los alumnos y como ellos adquieren el aprendizaje de una manera más fácil, pues los contextos políticos, económicos y sociales han estado de la mano de esta transformación desde perspectivas positivas y negativas donde en ocasiones se deja a un lado los mismos actores, pasando por encima de ellos y sus decisiones no se tienen en cuenta para la construcción de una mejor educación.

La labor del profesor es crear dentro de la escuela multiplicidad de opciones para el buen desarrollo de los contenidos que posean un alto sentido de conocimientos donde la relación enseñanza- aprendizaje tenga un valor pedagógico importante capaz de construir sujetos pensantes, críticos y reflexivos frente a las diversas situaciones de cambio que el ser humano actual se ha enfrentado en la vida diaria. La escuela es el contexto más vulnerable a los cambios actuales porque las nuevas generaciones han sido estructuradas de maneras diferentes en relación a las nuevas tecnologías y de más innovaciones llevando a las personas a tener transformaciones físicas y comportamentales que afectan de manera directa el buen sentido y propósito común de la educación.

La pedagogía constructivista desde su fin esencial está dirigido a como el alumno desde sus conocimientos previos puede construir un conocimiento más concreto desde

aspectos del razonamiento, de estrategias mentales y desde sus habilidades cognitivas en su constante relación con el medio que lo rodea, dentro del constructivismo se tiene en cuenta mucho a la persona pues es ella la principal actora en la construcción de su propio conocimiento de acuerdo a las necesidades que requiera, se considera que esta construcción se puede realizar a partir de tres ejes fundamentales, el primero según Piaget es cuando el sujeto interactúa con el objeto de conocimiento; Vigotsky desde una perspectiva más social se refiere a cuando existe una interacción con otros; y por último Ausebel, cuando el aprendizaje es significativo para el sujeto. La finalidad de la educación desde el modelo pedagógico constructivista debe estar enfocada a una comprensión cognitiva favoreciendo el cambio conceptual de la sociedad.

De esta manera el profesor deberá cumplir un papel importante dentro del constructivismo, el cual corresponderá al de posibilitador, mediador y coevaluador en cada uno de los procesos que lleve a cabo el estudiante no solo frente a los contenidos, sino también, frente a su desarrollo de habilidades interpersonales, cívicas, académicas y éticas en la escuela y su entorno. Este rol del maestro conlleva a que éste preceda procesos de reflexión sobre su práctica, determinando los mejores elementos didácticos que favorezcan el aprendizaje del estudiante.

Siguiendo la dinámica el estudiante es el actor, activo de su proceso, participando de la mayoría de las actividades presentadas en el contexto educativo, que desde luego tienen una intención frente a sus necesidades y requerimientos. Es claro, que el estudiante tiene la posibilidad de aportar desde su experiencia a la construcción

de las estructuras académicas que acompañaran su proceso de aprendizaje, por tal razón éste tiene un roll importante en la educación.

2.2.4. Currículo Flexible.

Según el Ministerio de Educación de Colombia “un currículo flexible es aquel que mantiene los mismos objetivos generales para todos los estudiantes, pero da diferentes oportunidades de acceder a ellos: es decir, organiza su enseñanza desde la diversidad social, cultural de estilos de aprendizaje de sus alumnos, tratando de dar a todos la oportunidad de aprender.” (Ley de educación, 1994, cap. 2).

Por tanto es imprescindible actuar de forma correcta sobre cada uno de los alumnos, pues es claro que cada estudiante siente, piensa y actúa de forma diferente y es allí donde la función de los maestros juega un papel importante en el desarrollo de todos los contenidos y procesos educativos teniendo en cuenta cada uno de los intereses de sus alumnos para poder dar continuidad a un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo en pro de la construcción y reconstrucción de previos y nuevos conocimientos que aporten de manera directa e indirecta sobre el desarrollo total de cada individuo, apostándole a una sociedad diversa donde cada sujeto desde una mirada particular posibilite un cambio con fines de buscar como ya se ha mencionado anteriormente una transformación total personal, social y cultural.

Es apropiado desde nuestro proyecto curricular particular apostarle a que el juego como una oportunidad nos posibilite un actuar enfocado sobre los temas y contenidos que se quieren transmitir con el propósito de que cada estudiante desde su sentir particular structure su forma de actuar por medio de la toma de decisiones

incorpore una identidad propia sobre la forma de incidir en los diferentes contextos involucrando sus dimensiones humanas como posibilitadoras de un desarrollo total aportándole a nuestro ideal de hombre transformador de su misma sociedad.

2.2.5. Modelo Didáctico Alternativo.

La reflexión nace a partir del proceso de enseñanza – aprendizaje que determina como los estudiantes adquieren el conocimiento de forma significativa, la educación debe encargarse de la formación integral de los estudiantes y es aquí donde nuestro modelo didáctico tiene relevancia dentro de nuestro proyecto tanto en la construcción teórica como en el hacer practico ya que la estructuración determina que el conocimiento debe ser una construcción social de un proceso continuo desde los conocimientos previos y las nuevas construcciones que se incorporan donde los estudiantes son los actores principales de su aprendizaje, desde una mirada integral siempre se debe tener en cuenta las ideas de los alumnos pues son ellos mismos que determinan la forma y la manera de como aprenden siempre buscando una participación activa que debe ser dentro y fuera de la institución educativa, desde nuestro PCP los objetivos siempre han ido dirigidos a un ser pensante, crítico y reflexivo de sus acciones y reacciones enfocado a un ideal de hombre capaz de transformar su misma sociedad apostándole a un desarrollo integral o totalitario de todas sus dimensiones humanas y a la construcción de su propia identidad, identidad como la puesta a la toma de decisiones antes, durante y después de todo proceso educativo buscando una transformación total personal, social y cultural.

Ahora bien nuestro contenido esta mediado por el juego como una herramienta importante en el aprendizaje significativo de nuestros estudiantes y es por esta razón que todas las prácticas educativas deberían incluir el juego como medio de desarrollo único de cada individuo porque es importante decir que es más fácil aprender jugando, ya que el juego está determinado por una estructura libre y espontánea que toda persona puede hacer uso para el enriquecimiento de su conocimiento y transformación del mismo, por consiguiente el modelo didáctico alternativo nos da la posibilidad de aportar a la construcción de seres autónomos desde una enseñanza como producción de cambios conceptuales, un enriquecimiento progresivo del alumno hacia mayores complejidades intelectuales.

2.2.6. Relaciones maestro-estudiante.

2.2.6.1. Rol del profesor.

Desde nuestra construcción teórica constructivista le apostamos a un maestro que brinde a sus estudiantes una oportunidad para el aprendizaje significativo, donde los objetivos creados estén pensados en función del estudiante con el ideal de que cada alumno pueda establecer su relación en la fundamentación y significancia de su propio conocimiento; un maestro que impulse a sus estudiantes para que desde su autonomía tomen iniciativas en su proceso de formación y sean ellos mismos los que construyan su forma de sentir, pensar y actuar, pues será el maestro el encargado de posibilitar multiplicidad de opciones para el desarrollo e identidad de los estudiantes.

2.6.2. Rol del estudiante.

Es el estudiante el principal actor del proceso enseñanza- aprendizaje, cada alumno tendrá la oportunidad de hacer parte en la construcción de su propio conocimiento dándole un significado y llevándolo a la acción donde la interacción y exploración consigo mismo y con los demás determine la forma de actuar de cada uno de ellos, que desde su autonomía, personalidad y afianzamiento posibiliten un desarrollo e identidad para poder tener nuevos conocimientos y de esta manera acomodarlos a los previos, originando una reflexión de su propio aprendizaje, y por ultimo un estudiante cooperativo, colaborativo que proponga la interacción entre estudiantes para poder tomar decisiones propias y colectivas en pro de la solución de problemas apostándole a un hombre transformador de su misma sociedad.

2.3. Enfoque disciplinar

2.3.1. Tendencia disciplinar.

La socio-motricidad es una nueva concepción pedagógica que emerge como una de las corrientes más crecientes que permean el ámbito de la educación física actual. Esta tendencia de la educación física, nos ayudaran a hilar con nuestro objetivo principal el cual es el desarrollo socio afectivo y cognitivo del niño por medio de su relación con los demás y utilizando como herramienta el juego. Para comprender más el tema de la socio motricidad explicaremos a continuación que significa el termino; Según Pierre Parlebas, profesor de educación física, sociólogo, psicólogo y lingüista francés, el término psicomotricidad, dirige la atención hacia la persona como ser susceptible de

desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales a través del movimiento; sostiene que se habla de una acción psicomotriz cuando no hay interacción con otros seres, pero cuando sí se da una relación interactiva, se está hablando de una acción socio-motriz.

Mientras el término psicomotricidad alude a acciones realizadas por una sola persona, la socio-motricidad hace referencia a una interacción en la que participa más de una persona, especialmente en los juegos y deportes en conjunto en donde los resultados son mucho más enriquecedores; por tanto, su propuesta sobre educación física se inclina a favor de la socio-motricidad, es en ese momento que podemos hablar de desarrollo reconociendo la importancia que tienen los juegos en conjunto o actividades grupales para lograr los objetivos como lo nombra el profesor Carlos Jiménez “tanto el niño como el adulto juegan para tratar de dar forma visual a sus pensamientos, a sus sentimientos, y a sus emociones de una manera más libertaria que reglada” (1953, 911).

Es por medio del juego que posibilitaremos que exista ese adecuado desarrollo cognitivo, afectivo, social y cultural dado que utilizaremos herramientas pedagógicas donde el propósito será la diversión y la relación con el otro bajo unas actividades que darán a evidenciar los valores axiológicos de cada sujeto sea un niño o un adulto, pero en el caso de nosotros nos enfocaremos en el niño, para luego poder comprender los comportamientos adultos y su desarrollo socio-motriz.

2.3.2. Capacidades socio-motrices.

Son aquellos movimientos creativos, que implican poner de manifiesto el lenguaje del propio cuerpo y el de los demás. La posibilidad que tiene el niño de expresarse creativamente está directamente influenciada por la situación educativa y por el espacio donde se desenvuelve. Estas capacidades buscaremos que se desarrollen a través del juego Para Vigotsky. El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social,

Por tanto la concepción del desarrollo que Vigotsky nos presenta las funciones psíquicas superiores sobre las cuales aparecen en el desarrollo cultural desde un plano social referente a una función compartida el niño y el otro, una función interpsicologica a partir de un solo individuo y una función intrapsicologica. A partir de ahí podemos hablar acerca de las habilidades socio-motrices las cuales son:

* **Interacción y comunicación:** En el concepto de acción encontramos el de interacción, que comprende todo lo que hay de acción y reacción entre dos o más personas. El alumno interactúa al estar en contacto con sus compañeros, estas interacciones tienen influencia, por la confianza que existen entre cada uno de ellos, por sus capacidades y su autoestima. El movimiento es el medio básico por el cual el niño entra en relación con los demás.

* **Proyectarse y crear:** En función introyectiva del niño es la participación consiente en los procesos de autorregulación surgidos en toda experiencia motriz. La dimensión

proyectiva tiene que ver con los procesos de inter-acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibrio.

Los objetivos de trabajo entorno a los procesos de creatividad han de atender a la cualidad de divergencia y convergencia la Divergencia: es la forma de aproximación a la solución por de ensayo-error Existen 3 factores:

1. Cantidad de respuestas
2. Numero de ideas emitida
3. La originalidad.

* **La expresión:** Es el resultado de la actividad consiente que relaciona el mundo interior con el mundo exterior.

El domino progresivo de la conducta individual reside en la incorporación a la cultura. Una de las facetas más importantes en el desarrollo superior es la capacidad de autogenerar, crear y utilizar nuevos estímulos como base de nuevas formas de conducta.

* **El juego colectivo:** La mayoría de las relaciones sociales que el niño establece durante su infancia se consiguen mediante el juego.

* **Las Habilidades motrices:** La diversidad de habilidades motrices determina el ajuste motor empleado en la ejecución de cada acto motor.

El programa motor, es toda la secuencia de subunidades de movimiento para realizar y perfilar cada actividad.

* **La iniciación deportiva:** Según Piaget estos eran los conceptos de habilidad (praxia) en función de los procesos de asimilación, acomodación y equilibrio. (Praxia o habilidad: es un sistema de movimientos coordinados).

* **Asimilación:** De la experiencia hacia la mente.

* **Acomodación:** de la mente a la nueva experiencia. En relación a un objeto o una situación.

* **Equilibrio:** es la complementación de los dos mecanismos anteriores.

La educación primaria: etapa de desarrollo de las habilidades.

Es la etapa en que suele lograrse mayor rapidez en los aprendizajes debido a la optimización en la organización de los sistemas sensoriales y motores.

Es por medio de estas capacidades que el sujeto se desarrolla en su entorno nos permite en estos momentos formar hábitos de vida social correcta siendo un sujeto que aporte a una sociedad carente de principios y valores, llena de individualismo buscaremos rescatar este tipo de valores como la colaboración, el respeto, la tolerancia, el manejo de sus emociones en pro de desenvolverse mejoren su comunidad.

3. DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

3.1. Justificación

El juego a través de la vida se ha convertido en algo primordial para el ser humano, es una herramienta fundamental en el desarrollo de los sujetos que ha posibilitado el adquirir conocimientos, habilidades y destrezas, permitiendo construir una identidad única en las personas. Según el profesor Carlos Jiménez “tanto el niño como el adulto juegan para tratar de dar forma visual a sus pensamientos, a sus sentimientos, y a sus emociones de una manera más libertaria que reglada” (1953, 911). Desde esta perspectiva el autor nos da a entender que el juego es una opción muy válida en la construcción del conocimiento donde cada persona juega de manera libre creando en si un aprendizaje significativo.

El juego lo hemos visto como una oportunidad, donde se pretende que el sujeto entendido este como un ser pensante, critico y reflexivo estructure en su interior acciones de modificación en su conducta, desde dos desarrollos, cognitivo en especial la memoria y socio-afectivo desde los sentimientos, que serán la base para el tipo de hombre y sociedad que se quiere formar.

3.2. Objetivos.

3.2.1. General.

Contribuir desde la educación física como hecho y práctica social, a la formación de un hombre transformador de su misma sociedad, que sea capaz de aportar nuevas maneras de solucionar las problemáticas sociales desde una perspectiva más crítica y más consiente brindando la oportunidad de construir nuevas relaciones sociales fortaleciendo valores como el respeto, la solidaridad, la tolerancia, facilitando de este modo un aprendizaje significativo por parte de los alumnos.

Utilizando el juego como medio se pretende aportar a la formación de un hombre social transformador de su misma sociedad apostando a su desarrollo, que mediante sus buenas acciones y buenas decisiones cognitivas el sujeto tenga la capacidad de transformar su propio conocimiento y habilidades para percibir, pensar y comprender la realidad en que se encuentra; socio-afectivo que produzca en él un afianzamiento de su personalidad, autoimagen y autonomía fortaleciendo las relaciones que se puedan establecer con sus padres, maestros, amigos entre otros.

3.2.2. Particulares.

- Generar ambientes de aprendizaje significativos en los que los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar su capacidad de concientización de su contexto.
- Desarrollar en los estudiantes actitudes favorables para el trabajo personal y colectivo, y la solución de problemáticas de su entorno.

- Contribuir al mejoramiento del respeto, la tolerancia y la responsabilidad para la construcción de su plan de vida.

3.3. Diseño de clase.

El diseño de clase para nuestro proyecto curricular particular (pcp) está elaborado pensando en la forma como aprenden los seres humanos desde un proceso de asimilación determinado por los conocimientos previos de cada individuo, un proceso de acomodación desde una perspectiva de modificación a esos conocimientos previos buscando una transformación de los mismos para darle o fortalecer su significado y por ultimo un proceso de equilibrio que determina el trabajo de asimilación con acomodación buscando un verdadero conocimiento, por tanto los temas a desarrollar en las intervenciones han sido pensados en la población a partir de la identificación de las posibles problemáticas de los estudiantes de forma individual y por ende de forma grupal que afectan las relaciones y convivencia entre compañeros y que en el ámbito educativo presupone como nos dice Gimeno Sacristán (2010) tener una “idea de la realidad, de los valores que se quieren transmitir y se hacen esas propuestas concretas para actuar en esa realidad” (p. 269).

Como ya se mencionó; se ha pensado desarrollar estas sesiones en tres momentos y tres fases. (Ver gráfico 2). Las clases están mediadas por un objetivo dirigido en función del estudiante que determinara si realmente el desarrollo de la planeación da cuenta de lo que se quiere, el proceso evaluativo está en función de una evaluación por procesos desde un eje humanístico encaminado al sentir propio, un eje Disciplinar encaminado al pensar y por ultimo un eje pedagógico referido al hacer,

mientras que el rol del estudiante y del maestro se modificaran cada planeación de acuerdo a la actitud de los estudiantes.

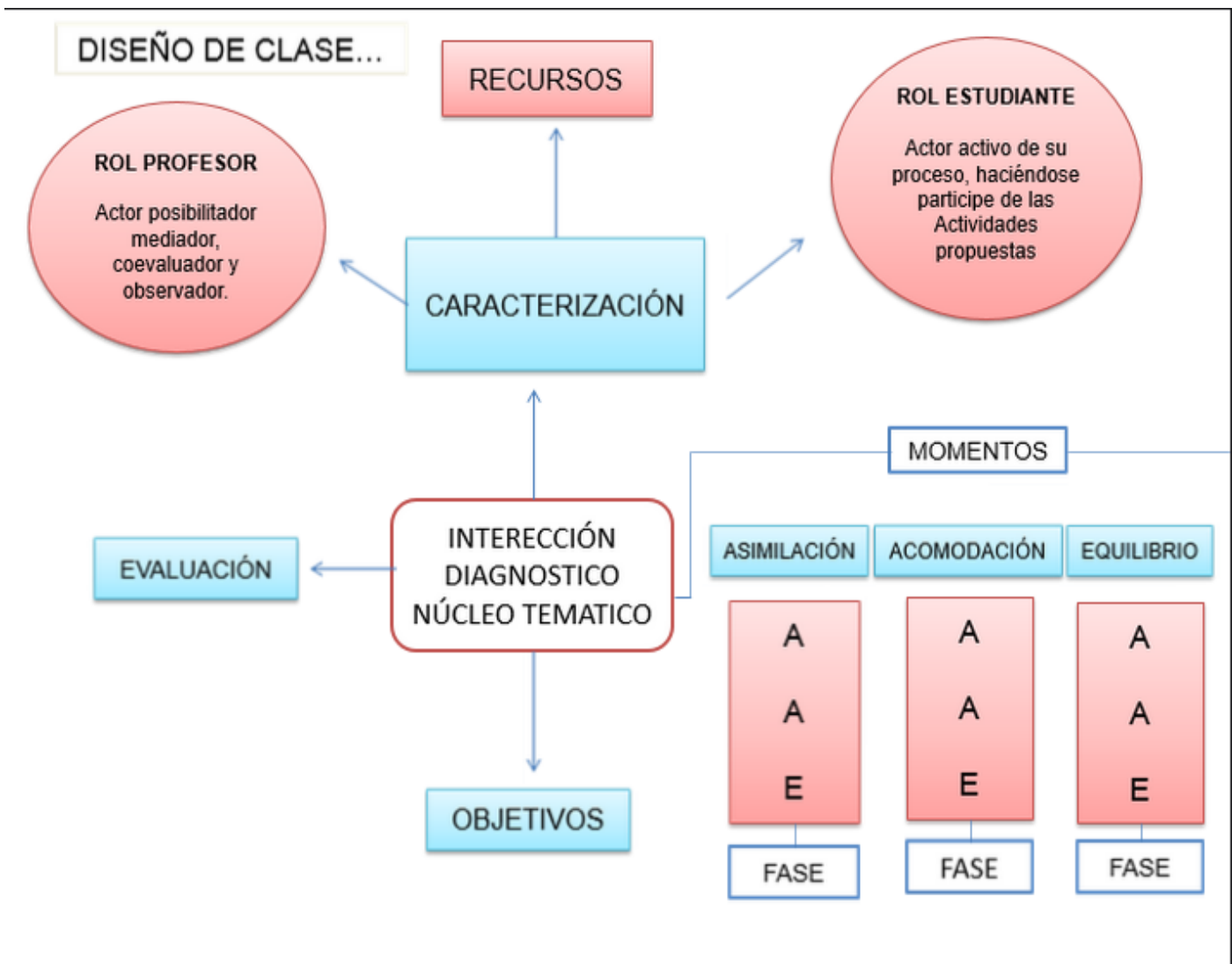


Grafico 2. Diseño de clase. Fuente: Diego Esteban Bonilla, Jonatán Hooker.2015.

3.4. Implementación.

La implementación de este pcp gira en torno a las oportunidades que deben tener nuestros estudiantes, por tal razón se plantea un objetivo general enfocado al uso del juego como una oportunidad para el desarrollo y construcción de identidad de los niños, niñas y jóvenes; tres objetivos específicos que determinaran las funciones del juego en el aprendizaje (ver gráfico 4). Las acciones planteadas para el desarrollo de las dos primeras sesiones van encaminadas a un encuentro de interacción y uno de diagnóstico que nos determinaran las dificultades, problemáticas o circunstancias de los estudiantes que afectan la convivencia y relaciones sociales dentro y fuera de la institución educativa, que nos darán paso a la correcta utilización de tres núcleos temáticos pensados desde las funciones del juego nombradas por el profesor Carlos Alberto Jiménez en su libro “ El juego, Nuevas miradas desde la neuropedagogia” y que afectan de forma positiva a los seres humanos. (Ver gráfico 3). para esto supone Sacristán (2010) que el “contenido tiene que ser significativo, relevante y retador, todo lo cual será más probable que ocurra si también ha sido adecuadamente mediado y si es motivador” (p. 38), este el reto del gran maestro, encontrar la forma de accionar estos contenidos en función de que los alumnos puedan entenderlos, verle la importancia de abordarlos, sean llamativos y que impliquen poner en juego lo que los alumnos ya saben y el poder experimentar nuevos saberes para de esta manera transformar su misma sociedad.



Grafico 3. Diseño de Implementación. Fuente: Diego Esteban Bonilla, Jonatán Hooker.2015.

3.5. Evaluación por Procesos.

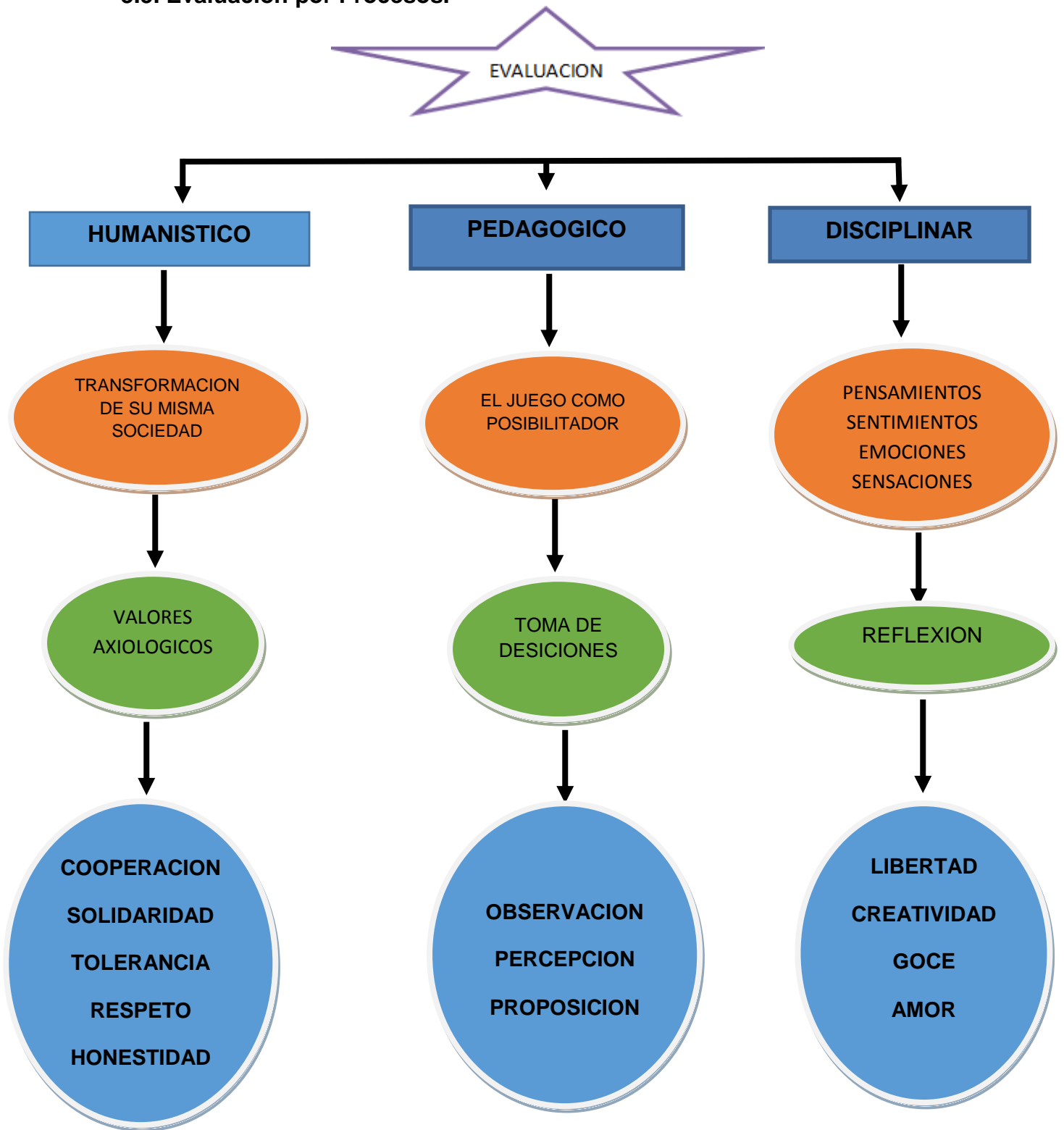


Grafico 4. Proceso de Evaluación. Fuente: Diego Esteban Bonilla, Jonatán Hooker.2015.

La evaluación por procesos que escogimos para nuestro proyecto curricular particular está estructurada y pensada a partir de un ser integral un ser total por tanto hemos determinado 3 ejes.

- **Eje humanístico** enfocado en el sentir y va dirigido a nuestro ideal de hombre transformador de su misma sociedad a partir de la dimensión axiológica fortaleciendo valores como la cooperación, respeto, la solidaridad, tolerancia y honestidad y desde allí determinaremos el actuar de los seres humanos apostándole a un cambio circunstancial en su desarrollo dimensional. El estudiante hace uso de su dimensión axiológica poniendo en evidencia su forma de actuar frente al desarrollo de las actividades y en conjunto con sus compañeros y profesores.
- **Eje Pedagógico** determinado por el hacer donde los pensamientos, sentimientos, emociones y sensaciones nos dicen el cómo actuar frente a los diversos contextos en que nos encontremos, es en este eje de análisis la evaluación juega un papel fundamental en un todo, donde los cuatro cuadrantes de acción nos enfocaran directamente a que los alumnos puedan tener el conocimiento necesario para la creación de su propia identidad que los ponga en consideración de la transformación de su misma sociedad como pilar inicial de una transformación total.

El estudiante actúa de manera acorde con el contexto en que se encuentra, proponiendo ideas para el desarrollo de la clase y acentuando sus conocimientos previos y nuevos en la construcción de su propia identidad.

- **Eje Disciplinar** esta tomado desde el Pensar y es desde allí que la toma de decisiones tiene un sentido importante en el estudiante pues de allí se da la resolución de problemas apostándole a un ser capaz de desenvolverse de una manera acorde al diario vivir. El estudiante hace parte de todas las actividades propuestas y da solución a las problemáticas planteadas desde la toma de decisiones personales y colectivas.

4. EJECUCIÓN PILOTO

4.1. Microcontexto.

La implementación se realizó en el la institución educativa distrital RAMON DE ZUBIRIA en la Sede A, ubicada en la diagonal 125 No.94- 01 Barrio El Rincón de Suba, Localidad de Suba Ofrece el servicio educativo de Educación Básica Secundaria y media, el lote donde funciona el colegio fue adquirido por la junta de acción local con el fin de crear una institución que supliera las necesidades de los jóvenes de este sector en los niveles de básica secundaria y media, los estudiantes participantes serán los del grado decimo especialmente el curso 1001 donde el ideal del colegio está enfocado a Representar la búsqueda de un ser humano igualitario dentro del ambiente, vigilante de su entorno. “BIOTECNOLOGIA Y COMUNICACIÓN: EJES DE NUESTRA FORMACION”

4.1.1. Población.

Jóvenes entre los 14 y 15 de edad, es una población vulnerable puesto que los estudiantes llegan a la institución con su uniforme de diario y de educación física sin las mejores condiciones.

4.2. Microdiseño

4.2.1 .Cronograma.

SESION	TEMA	FECHA
1	Interacción. Respeto	03 de septiembre/2015
2	Diagnostico. El juego	10 de Septiembre/ 2015
3	Lenguaje verbal y el juego	17 de Septiembre/ 2015
4	Sensibilización Externa	24 de Septiembre/2015
5	Juegos tradicionales con variaciones	1 de Octubre/2015
6	Observación baile institucional	15 de Octubre/2015
7	Juegos propuestos por el grupo	22 de Octubre/2015
8	Juegos de relevos - reflexión final	29 de octubre/ 2015
9	Análisis y coevaluación final	05 de noviembre/ 2015

5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

Desde el inicio de nuestro proceso educativo nos empezamos a formar como seres humanos críticos frente a las diversas problemáticas existentes en la sociedad actual, nos estructuramos de manera diferente frente a la educación, la cultura, la sociedad, la política, la religión y la economía haciendo parte activa de estos; es por tanto que ya en aproximación a la culminación de nuestra carrera damos cuenta de que la realidad afecta a todo ser humano y es allí que nosotros en primera instancia como educadores y segundo como educadores físicos queremos aportar de manera significativa las posibles soluciones para que cada individuo tenga conciencia de sí mismo para así poder lograr una transformación en su misma sociedad.

Ahora bien para poder hablar de la experiencia queremos referirnos a que esta solo existe cuando se da verdadero significado a alguna acción que realicemos pudiendo determinar un sentido y una interpretación para poder construir en nuestro interior una experiencia capaz de generar conocimiento valioso que modifique nuestro pensamiento o de origen a otro; desde nuestra formación y nuestro proyecto curricular particular titulado “El juego una oportunidad para el desarrollo del ser humano” determinamos que una postura crítica a la educación física en la educación formal es necesaria en el proceso de cientos de niños que atraviesan esta etapa de sus vidas que por cierto es muy importante en la construcción y desarrollo de su propio conocimiento,

las intervenciones que hemos realizado durante la carrera nos han posibilitado ser observadores y actores directos incidiendo sobre las muchas problemáticas que se dan en nuestra educación colombiana y que han afectado por años a nuestros niños, niñas y jóvenes, por tal razón es momento de dar un paso importante para que esto realmente cambie y nuestra labor como educadores físicos se fortalezca pues somos los directos responsables de la educación del cuerpo y sus múltiples manifestaciones y no solo desde allí si no también posibilitar en nuestros alumnos diferentes alternativas para el desarrollo de su pensamiento en todas las dimensiones, en especial la axiológica como la verdadera educación donde los valores sean la herramienta fundamental en la actuación y toma de decisiones de un hombre transformador de su misma sociedad como inicio de una transformación total.

Desde nuestro actuar en las intervenciones desde nuestro PCP quisimos proponer un cambio propio donde la labor del educador físico tomara un valor importante en la relación con los alumnos proponiendo acciones determinantes para estructurar y modificar en los estudiantes su forma de actuar y de responder a los diferentes contextos en que se desenvuelvan, y fue desde el rescate del juego como la oportunidad de que cada alumno y sin ser obligado tomara la decisión de interactuar con sus compañeros y de igual forma diera un significado propio para la construcción de su mismo conocimiento y por ende la transformación de su mismo sentir, ser y actuar.

Para finalizar se intentó establecer la función humanística desde un sentir propio que respondiera a la acción de querer realizar las cosas con el fin de apuntarle a un ser

autónomo que realizara las acciones por gusto y no por obligación y que pudiera determinar por sí mismo el actuar bien o el actuar mal frente a la toma de decisiones; En función Disciplinar igualmente se intentó reproducir un individuo capaz de pensar las cosas de maneras diferentes, las formas de actuar respondiendo a los modelos ya estructurados que hacían parte de la acción y de esta manera darle las herramientas para que ellos mismos determinaran la forma a la función Pedagógica como el saber hacer proponiendo modificaciones a las acciones y que estas mismas logaran introducir el significado o la modificación a su pensamiento en pro de un hombre transformador de su misma sociedad.

En todo este proceso de implementación, nos damos cuenta de muchas realidades sociales que tocan a nuestros jóvenes en general. nosotros implementamos nuestro proyecto en un grupo poblacional que se desenvuelve en un entorno donde existen varias problemáticas como la drogadicción, el pandillismo, la delincuencia, los embarazos en jóvenes menores, el bullying, entre otras, y todo esto toca la escuela, entonces por medio de nuestras clases socializábamos este tipo de circunstancias que los jóvenes vivían, relacionando las actividades del juego, con su realidad, formando de esto “ el juego para la vida” y así mismo la “educación física para la vida” ya que como educadores físicos no nos podemos quedar en el simple papel de mover unos cuerpos hacer que transpiren y su parte emocional, cognitiva, sus sentimientos sus problemáticas sociales no las abordemos, creemos que la verdadera labor de un docente es en entrar hay desde su quehacer disciplinar en nuestro caso utilizamos la educación física y la socio motricidad como una de sus tendencias. Es para nosotros el juego la oportunidad para que los jóvenes reflexionen en torno a sus realidades y así

mismo tomen decisiones positivas para sus vidas y no que sigamos reproduciendo unos ciudadanos, que hacen parte del mismo ciclo común al entrar a un sistema absurdo y dominante que somete, por el contrario nuestro proyecto siempre apunto a eso, a buscar la oportunidad mediante el juego para que ellos lo relacionaran ante circunstancias reales o acciones reales de su entorno de vida, fue por eso que vimos cómo se pudo sembrar una semilla en ellos por medio de este proyecto de que los seres humanos se desarrollen y tengan una identidad propia frente a su realidad, que se desarrollen integralmente que tengan herramientas para cuando se presente el momento de tomar decisiones ellos tomen la mejor, o la que ellos consideren cual sea la mejor para sus vidas después de llevarlos a pensar en lo que nuestra sociedad nos ofrece.

Pudimos interactuar con un grupo participativo y que venía en un buen proceso en su parte corporal, y que en este periodo educativo la temática coincidió con los juegos, y por esto pudimos implementar nuestro proyecto a satisfacción. como lo nombrábamos anteriormente, un grupo participativo, activo, propositivo, y autónomo, también con algunos comportamientos agresivos, donde lo axiológico como el respeto por sus compañeros, no era el correcto, donde la violencia y la individualidad hacían parte de su interacción, pero fue a partir de los diagnósticos que hicimos que planteamos nuestras sesiones de clase y desde ahí nuestro proyecto aporto para la mejora de estos aspectos y el afianzamiento de las características que se habían adquirido anteriormente y que reflejaban un trabajo previo adecuado. Este proyecto aporta para sus vidas para este proceso de construcción que va en el día a día ese desarrollo del ser humano, que se construye y se construirá por siempre pero los

valores, los pensamientos que pudimos aportar a ellos serán una base de sustento para sus vidas, y para lo que desde nuestro ideal de hombre pensamos es lo que nuestra sociedad necesita a gritos.

¿De qué manera es el juego una oportunidad para el desarrollo y construcción de una identidad propia del ser humano?

De acuerdo a todo el trabajo pensado y desarrollo por medio de nuestro proyecto “El juego, una oportunidad para el desarrollo e identidad del niño” , podemos decir que verdaderamente el juego es una herramienta pedagógica que debe ser incluida sin discusión alguna en todos los procesos de aprendizaje dentro y fuera de las instituciones educativas, por parte de los padres y maestros a cargo ya que el apuntarle a un ser integral a un ser total desde todas sus dimensiones de desarrollo es apuntarle a una transformación y creación de identidad única que aportara un cambio de la cultura y sociedad donde el sujeto mismo sea participe y se apropie de todas las decisiones fomentando la fortaleza de sus acciones y reacciones frente a las nuevas circunstancias de la vida actual, donde sistemas económicos, políticos, religiosos han permeado directamente al ser humano estructurándolo de una manera repetitiva respondiendo a un modelo establecido por unos pocos; el objetivo de nuestro proyecto fue rescatar y poner en evidencia que otras formas de aprendizaje y construcción del conocimiento pueden propiciar cambios significativos para el sujeto que es el que determina su actuar frente a sus decisiones tomadas para la resolución de problemas, hablamos de un desarrollo desde el fortalecimiento de todas las dimensiones del ser humano entre ellas cognitiva, comunicativa, afectiva y demás que sin importar que

solamente se trabaje sobre una, directamente se afectarían las demás, pues el hombre es un ser único y total que depende de todo su desarrollo para pasar de un estado a otro y una identidad hablada desde la forma de ser, la forma de pensar y la forma de actuar para tomar decisiones capaces de afectar fenómenos interiores y exteriores. Entonces finalmente podríamos decir que durante todo un proceso jugado sin importar la forma, el ser humano puede construir diferentes formas de sentir, pensar, y actuar en dirección de un cambio intrapersonal e interpersonal.

REFERENCIAS

Caillios. R. (1967). *Los Juegos y los Hombres; La máscara y el vértigo*. Paris: Galtimard.

Delgado. I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.

Huizinga. J. (1938). *Homo Ludens*. Países Bajos: Alianza.

Jiménez. C. (1953). *El juego. Nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Bogotá:
Magisterio.

Papalia, D y otros. (1981). *Desarrollo Humano*. México: McGraw-Hill.

Piaget. J. (1981). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Barral, Labor.

Rivero. I (2011). *El juego en las planificaciones de educación física*. Buenos Aires:
Noveduc libros.

ANEXOS

A. Sesiones de clase

ASIMILACION:

Sensaciones. Oír

1. Actividad. "TINGO TINGO TANGO."

Objetivo. Presentación e identificación de cada uno de los estudiantes, sus gustos, fortalezas y debilidades pertinentes para un diagnóstico inicial.

Se dará inicio a la sesión de clase de Diagnóstico con una presentación personal donde el grupo de estudiantes se ubicara en círculo y a la voz de un compañero que no estará observando, se deberán ir pasando una pelota uno a uno y al decir TANGO el estudiante que quede con la pelota deberá responder 5 preguntas. Nombre? 2. Edad? 3. Gustos? 4. Fortaleza? 5. Debilidad?

Pensamiento. Creatividad.

1. Actividad. Adivina el personaje.

Objetivo. Poner en escena las habilidades de cada estudiante al transmitir una idea sin el uso del lenguaje verbal, usando su creatividad al realizar gestos y movimientos para la resolución de un problema.

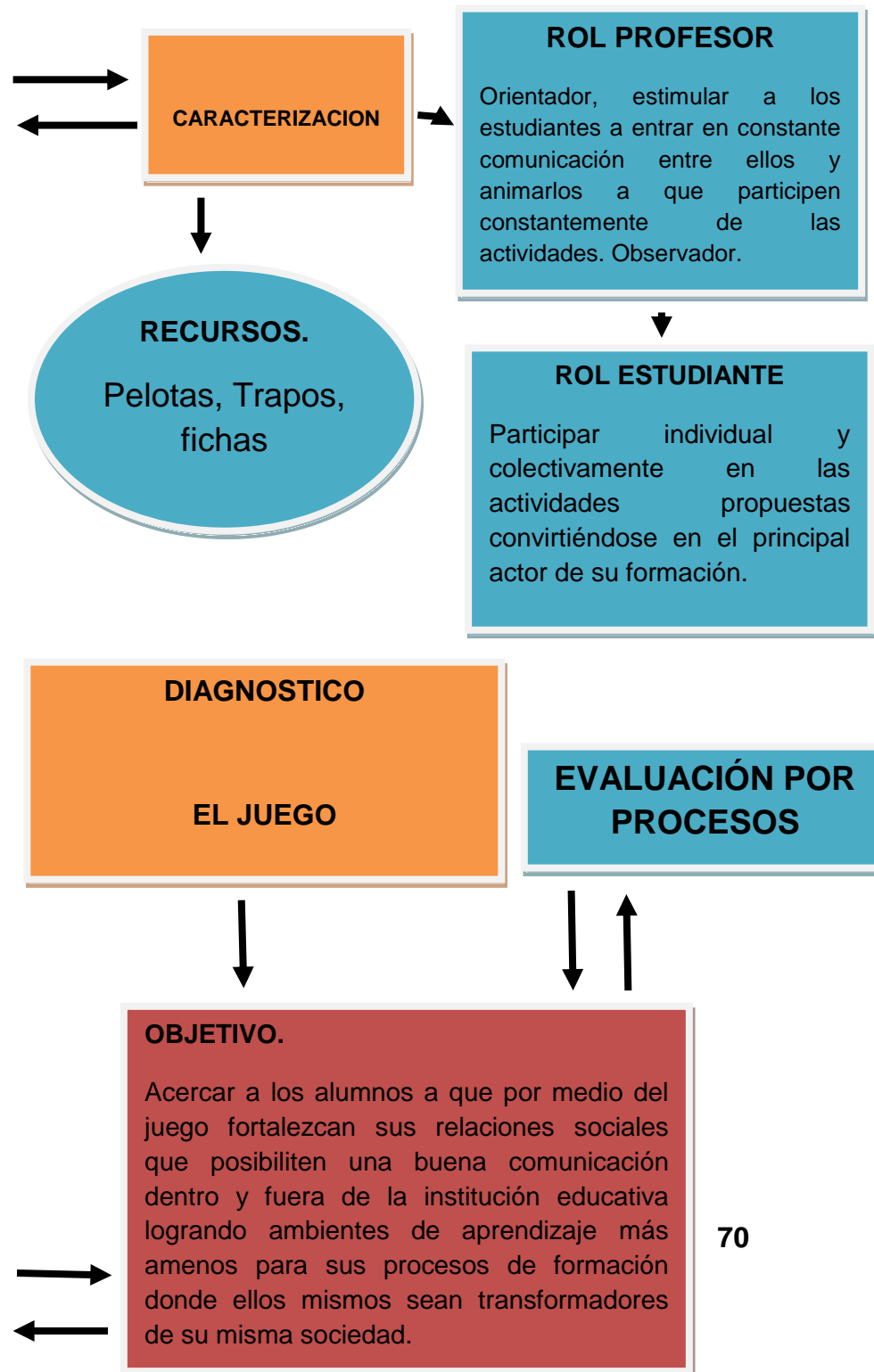
Cada estudiante del curso deberá pasar al frente de sus demás compañeros y escoger una ficha donde estará escrito una profesión, un animal, un personaje famoso o un súper héroe y por medio de gestos, movimientos, emociones y sin hacer uso de la voz los demás estudiantes deberán adivinar lo que el compañero quiere transmitirles. El estudiante que adivine ganara punto positivo en la clase.

Sentimientos. Cooperación

2. Actividad. Banda transportadora.

Objetivo. Acercar a los estudiantes a que por medio del trabajo cooperativo afiance su confianza individual y grupal buscando una mejor interacción entre ellos dentro y fuera de la institución.

Se dividirá el grupo total en dos sub-grupos, cada grupo deberá transportar de un extremo a otro extremo aproximadamente 30 metros, mediante unos trozos de tela una cierta cantidad de pelotas que mientras avanzan no podrán caer al suelo, en función de que cada grupo piense y organice la mejor forma de transportar todas las pelotas en el menor tiempo posible.



ASIMILACION:

ATENCION, TIEMPO ESPACIO, OBSERVACION, INTELIGENCIA ESPACIAL VISUAL.

- **Actividad.** congelados con variaciones (descongelar pasando por encima, congela solo 1, congelan 2), estiramientos.

ACOMODACION:

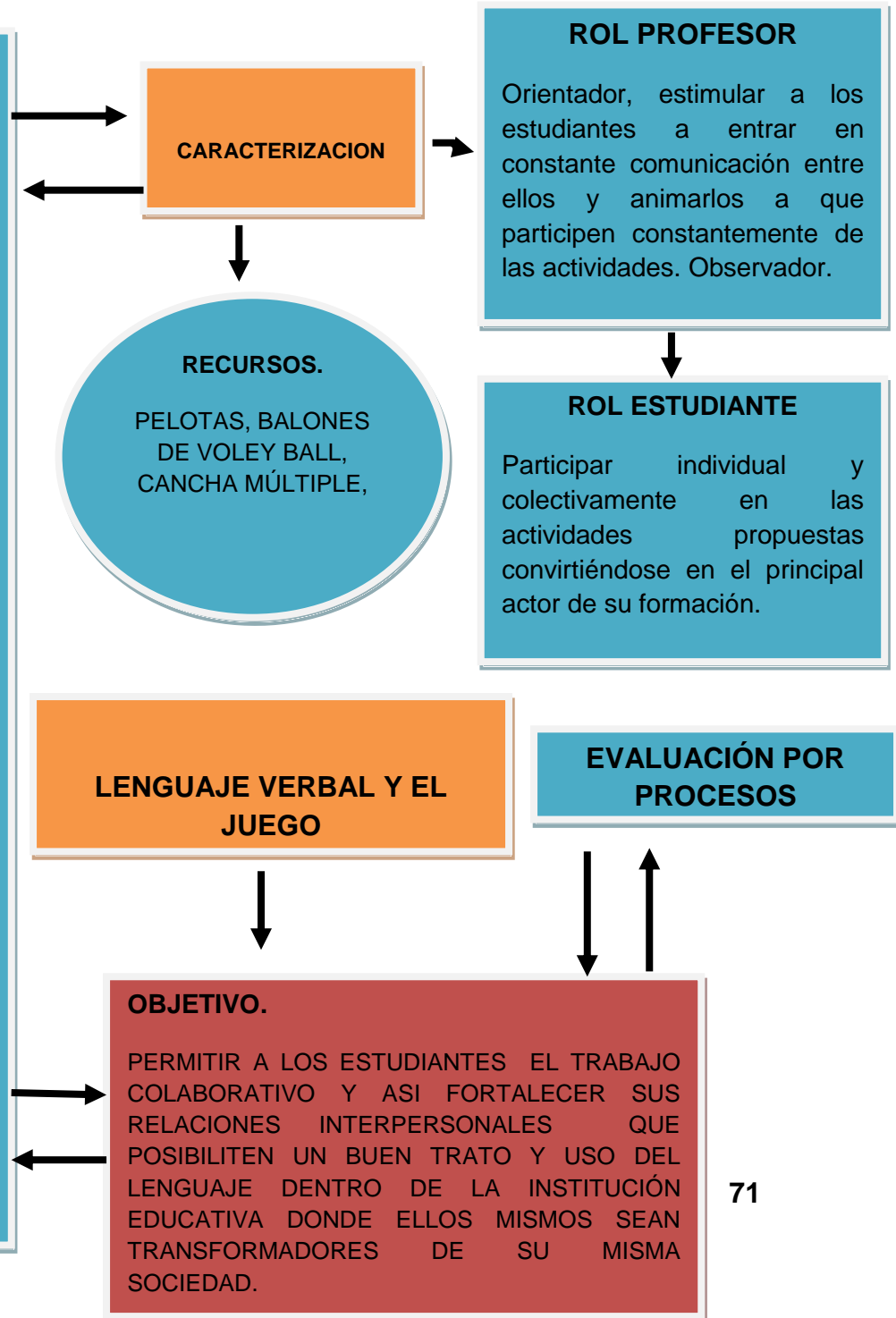
TRABAJO EN EQUIPO, SOLIDARIDAD, COPERACION, INTELIGENCIA CINESTESICA-CORPORAL

- **Actividad.**
Balón mano,
 - primero jugar en círculos el abecedario.
 - tres equipos con diferentes pelotas, (tenis, caucho, vóley) el que espera realiza una introducción al medio.

EQUILIBRIO:

FELICIDAD – GOCE - INTELIGENCIA EMOCIONAL – INTERPERSONA

- **Actividad.** yermis con variaciones (con conos en vez de tapas, con diferentes pelotas grande y caucho).



OBJETIVO.

- Experimentar las posibilidades y limitaciones que provocan las discapacidades sensoriales o físicas, descubriendo las posibilidades motrices, sensoriales y expresivas del propio cuerpo.
- Valorar y respetar a las personas con discapacidad y concebirlas como personas integrables en cualquier tipo de actividad o juego.

Sensibilización Externa

ACTIVIDADES.

1. Gallinita ciega.
Observación-atención-ubicación espacial-escuchar.
2. Observa y busca el objeto.
Observar-memoria-ubicación tiempo espacio.
3. El trencito.
Atención-comunicación-ubicación tiempo espacio.
4. Reconoce tu compañero.
Observación-comunicación-sentido del tacto-respeto-ubicación tiempo espacio.

RECURSOS.

- CONOS
- OCLUSOR
- AROS
- PELOTAS

SENTIDO DEL OIDO-SENTIDO DE LA VISTA
ORGANIZACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

ESPACIO
REMOTO

Sub-espacio
Operante.

Sub espacio-
accesible

ESPACIO DE OCUPACION- ESPACIO SOCIOMOTOR.

ASIMILACION:
Atención, tiempo espacio, observación, inteligencia espacial visual.

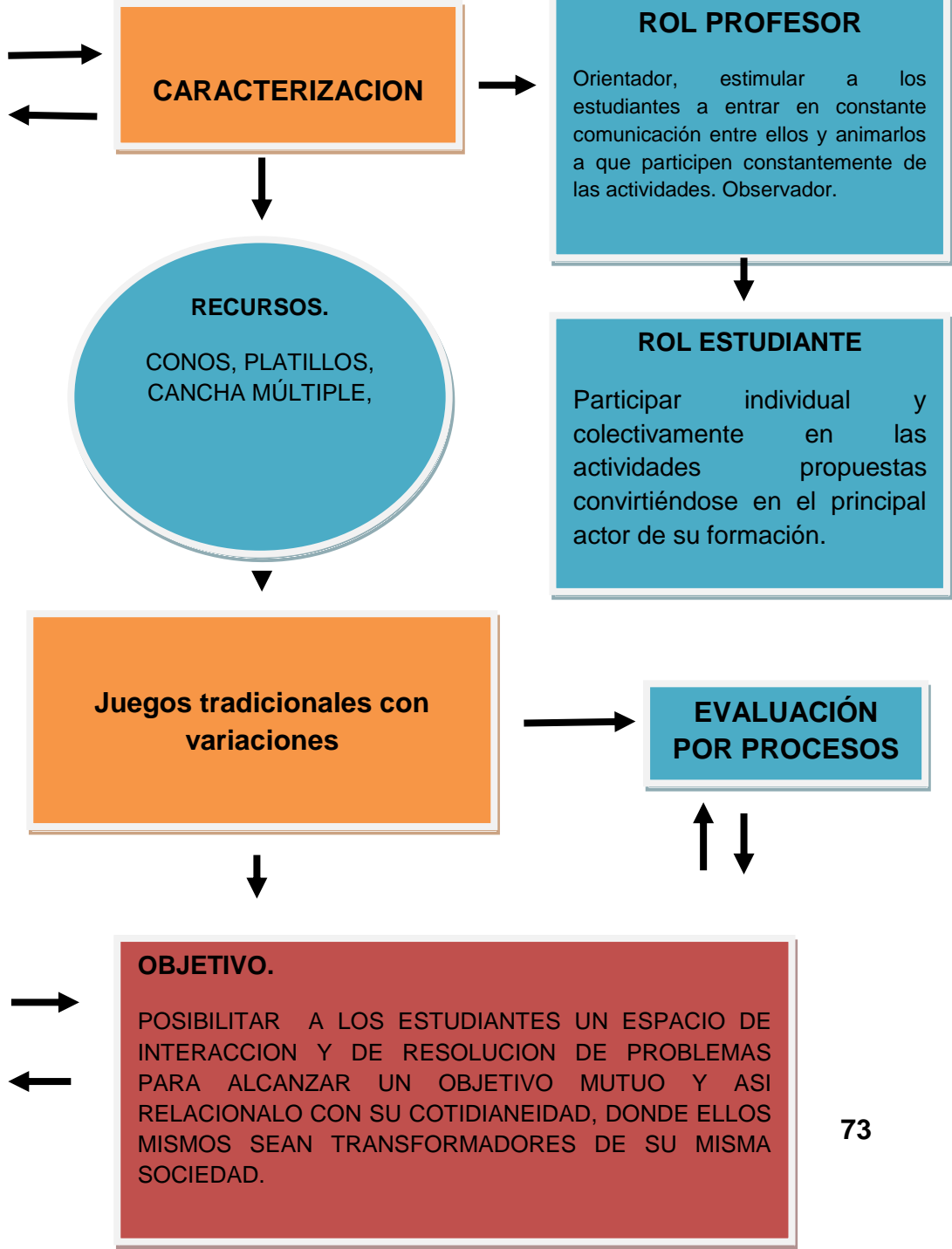
- **Actividad.** juego de movimientos espontáneos por toda la zona de la cancha múltiple haciendo grupos del número que se les dice.

ACOMODACION:
Trabajo en equipo, solidaridad, cooperación, felicidad, goce.

- **Actividad.** Captura de la bandera, por medio de dos equipo el que logra rescatar la bandera obtendrá punto.

EQUILIBRIO:

- **Actividad.** vuelta a la calma reflexión de la clase en cuanto a la importancia del trabajo en equipo.



ASIMILACION:
LIBERTAD - AMISTAD

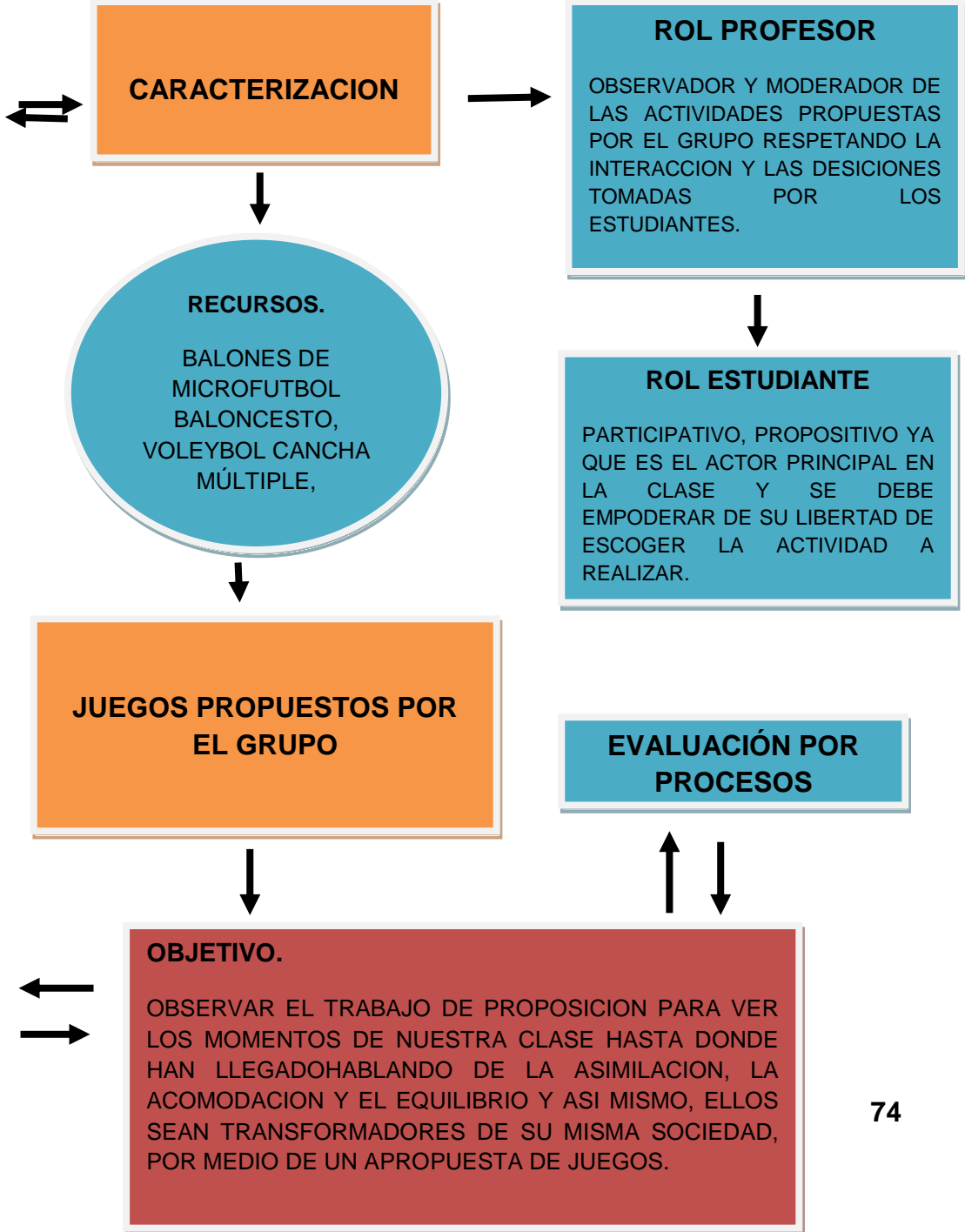
- **Actividad.** juegos propuestos por el grupo dirigidos y observados para realizar un rol de moderador por parte del docente.

ACOMODACION:
PROPOSICIONES - CREATIVIDAD

- **Actividad.** lo propuesto por el grupo reconociendo los deseos y los gustos múltiples por la variabilidad del grupo.

EQUILIBRIO:

- **Actividad.** Reflexión de la clase en cuanto al respeto por lo propuesto y por de las normas en los juegos dependiendo de los diferentes ideales de cada uno de los estudiantes.



ASIMILACION:

OBSERVACION – PERCEPCION- RESPETO

- **Actividad.** se empieza con un juego de competencia en dos grupos de velocidad para introducirlos en el respeto de las reglas.

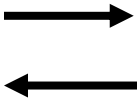
ACOMODACION:

ANGUSTIA – FELICIDAD – COOPERACION - SOLIDARIDAD

- **Actividad.** se empieza a hacer diferentes maneras de llevar y traer el relevo dando puntos a los grupos ganadores.

EQUILIBRIO:

- **Actividad** se hace una reflexión de lo que se hizo en la clase y se toma una problemática social relevante como lo es los embarazos no deseados o en menores de edad.



CARACTERIZACION



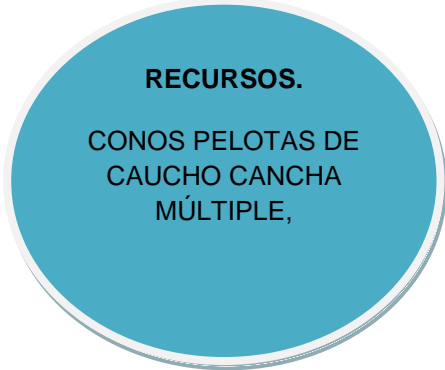
ROL PROFESOR

Guía, posibilitador donde debe permitir la autonomía en el trabajo pero evidenciara y corregirá acciones de deshonestidad en el juego.



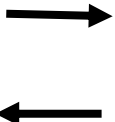
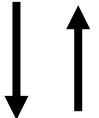
ROL ESTUDIANTE

Participativo, el estudiante es el centro de la clase y la clave en esta actividad es la participación el apoyo mutuo en los trabajos colaborativos de la actividad a realizar.



JUEGOS DE RELEVOS

EVALUACIÓN POR PROCESOS



OBJETIVO.

EVIDENCIAR EL TRABAJO DE EQUILIBRIO POR EL MOMENTO DE LA CLASE YA QUE SE HAN DADO UNAS CARACTERISTICAS PARA ASUMIR LA COMPETENCIA Y ASI MISMO REFLEXIONAR EN EL “JUEGO PARA LA VIDA” Y NO SOLO PARA EL MOMENTO, ASI MISMO ELLOS SERAN TRANSFORMADORES DE SU MISMA SOCIEDAD,

